LA RIVISTA PER CHI GIOCA ALLA GRANDE!



Games Master

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST • PC • ... GAME BOY

PROVATO!
FINAL FANTASY 8
IL PIU' GRANDE GIOCO DI SEMPRE

OTTO PAGINE DI RECENSIONE!

INTERNET GRATIS CON



E INOLTRE...
- UNREAL TOURNAMENT
- CRASH TEAM RACING
- HYBRID HEAVEN
- READY 2 RUMBLE
- TRICK STYLE
- WIPEOUT 3
- GTA2

SVELATA!
PLAYSTATION 2
LE IMMAGINI, I GIOCHI E LE CARATTERISTICHE



PROVATO!
POKEMON
ARRIVA IL GIOCO CHE CI INCHIODA AL NOSTRO GAMEBOY!



ANTEPRIMA!
WWF 2000 WRESTLEMANIA
SCOPRIAMO IL NUOVO PICCHIADURO!



N.12
DICEMBRE 1999
L.8.000

Numero 12 - DICEMBRE 1999 - L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS

PROVE • TRUCCHI • ANTEPRIME • NOVITA' • POSTER

LI HAI TUTTI ? LA TUA C
PROBLEMA
IL MEGLIO AL M

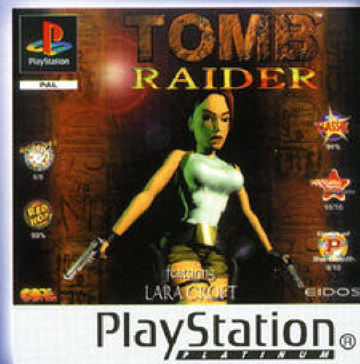




















COLLEZIONE PIANGE ?
A RISOLTO:
IGLIOR PREZZO!







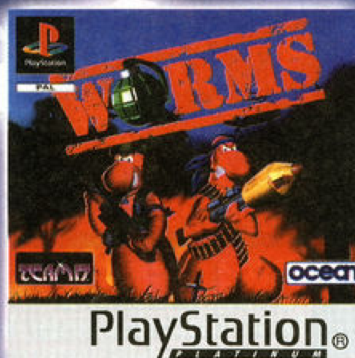
















Games Master

IN QUESTO NUMERO

inizia la rivista più entusiasmante del mondo!

FINAL FANTASY 8

RECENSIONE! pag. 58

PC · PlayStation

La più grande avventura di sempre è tornata. È tutta in italiano ed è assolutamente fantastica!

TRICK STYLE

È giunto il momento di fare un po' di acrobazie

RECENSIONE! Dreamcast pag. 72

WWF WRESTLEMANIA 2000

I ragazzi del wrestling sono tornati. Botte da orbi!

ANTEPRIMA! N64 pag. 26

GALLERIA

Un altro bellissimo poster da appendere al muro della nostra camera!

pag. 48

POSTER IN REGALO

Decoriamo la nostra stanza con i poster che troviamo nei vari articoli

pag. 63

Games Master

IL MIO CASTELLO EDITORE

Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Gaetano Manti
Assistant Publisher
Andrea Minini Saldini
Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi

REALIZZAZIONE EDITORIALE
KID - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139 Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio (oku@okustudio.com)
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Katiuscia Storino, Daniele Grassi, Cristiano Screm, Riccardo Abbate.

EDITORE
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Chief Operating Officer
Stefano Spagnolo
Publishing Director
Vittorio Manti
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/25706378
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 43%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100. - Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000. Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 23, 20098 S. Giuliano Milanese

Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
DeAdis via Montefeltro 6/A, 20156 Milano

GTA 2

ANTEPRIMA!

Torniamo sulle sporche strade di GTA!





pag. 10

PLAYSTATION 2 FOTO E NOTIZIE!

La PlayStation 2 è qui: vediamo tutte le foto di questo nuovo gioiellino e scopriamo i giochi!

SPECIALE!



pag. 4

HYBRID HEAVEN

RECENSIONE!

pag. 68

Tanti pugni per una trama complessa...

MISSION IMPOSSIBLE

Trasformare un gran film in un bel gioco: ecco la missione...

pag. 20

POKEMON

RECENSIONE!

pag. 88

GAME BOY COLOR



Era ora! Adesso che è uscito anche in Europa potremo giocarci anche noi!

WIPEOUT 3

Sfrecciamo a tutta birra nel nuovo gioco di corse futuristico!

RECENSIONE!



pag. 78

IN BREVE

Abbiamo fretta? Ecco tutti i giochi di cui parliamo questo mese...

Crash Team Racing	PSX	16
Final Fantasy 8	PSX	58
Gauntlet Legends	PSX	36
GTA 2	PC	10
Hitman	PC	8
Hybrid Heaven	N64	68
Mission Impossible	PSX	20
Music 2000	PSX	44
Pokémon	GBC	88
Ready 2 Rumble	DC	32
Trick Style	DC	72
Unreal Tournament	PC	84
Wipeout 3	PSX	78
World Driver Championship	N64	40
WWF Wrestlemania 2000	N64	26



LE NOSTRE RUBRICHE

NEWS 4
ANTEPRIME 9
GALLERIA 48
IN USCITA 52
PROVE 57
PROSSIMO MESE ... 96

NEWS

Storie così scottanti da bruciarsi le dita...

Affamati di notizie? Eccole! Games Master garantisce ogni mese le ultime e più scottanti novità del mondo dei videogiochi! Sediamoci, rilassiamoci e godiamoci le pagine che seguono...

ANCORA PLAYSTATION 2!

LE NUOVE FOTO E I GRANDI GIOCHI

■ IL LANCIO È PREVISTO IL 4 MARZO 2000 ■ NUOVE VERSIONI DI TEKKEN E GRAN TURISMO ■



▲ Notiamo le due porte USB, per una connessione semplificata alle periferiche, e l'entrata per il collegamento in rete.

Dopo mesi di speculazioni, alimentate dagli incredibili demo presentati lo scorso febbraio, Sony ha finalmente presentato al pubblico la console che presto rimpiazzerà la nostra PlayStation!



Games Master ha visto per la prima volta la nuova console a una conferenza stampa che si è tenuta nel quartier generale di Sony e che ci ha permesso di pubblicare le immagini apparse sul numero scorso. Soltanto qualche ora dopo sono state appunto mostrate le prime foto della console e dei giochi ai rappresentanti dei mezzi di comunicazione, letteralmente impazziti per avere notizie sulla PlayStation 2.

Le specifiche della console sono ben note. Basta dire che la PlayStation 2 spazza via la concorrenza senza il minimo sforzo. Si tratta del prodotto domestico per videogiochi più potente in assoluto!

Una delle sue caratteristiche più incredibili è che possiamo piazzare la console in posizione eretta: sembra di avere un monolito del film "2001: Odissea nello spazio" personale! Come sia possibile che i DVD rimangano nel lettore resta un mistero.

Come sappiamo già la console sarà inoltre in grado di leggere i DVD, anche i film. Sembra che i nostri sospetti sul fatto che Sony non volesse pregiudicare troppo presto le vendite dei lettori DVD fossero infondati. Per quel che riguarda Internet, come annunciato lo scorso mese, non è stato incluso alcun modem, tuttavia sarà lanciato un nuovo tipo di hardware aggiuntivo nel 2001 che permetterà non soltanto di giocare on-line, ma anche di offrire una sorta di servizio di "video a richiesta" di Sony che minaccia di rivoluzionare Internet.

Avremo presto ulteriori notizie. Gli unici problemi, forse, sono che la console ha soltanto due porte per i pad (eh?), il che significa che si prevede già un Multitap addizionale, e che in Giappone non uscirà a Natale, bensì il 4 marzo 2000. Sony Europe è comunque certa che la console sarà in vendita nel Vecchio Continente nel periodo natalizio del 2000! Nel frattempo abbiamo sempre la PlayStation e la valanga di capolavori in uscita. Il prezzo? 39.800 yen, approssimativamente 750.000 lire. Una cifra inferiore al milione, come sperato. Se a tutto questo aggiungiamo i 40 giochi nuovi, abbiamo ottimi motivi per essere MOLTO entusiasti!

SPECIFICHE DELLA PLAYSTATION 2

Si tratta del capolavoro finale per quel che riguarda le console.

Nome:	PlayStation2
Prezzo:	Giappone: 39.800 yen Europa: 750.000 lire circa
Data di lancio:	Giappone: 4 marzo 2000 Europa: Natale 2000
Nella confezione:	Dual-Shock2 Joypad Memory card da 8 Mb Disco demo Cavo Audio/Video Alimentatore
Dimensioni:	Larghezza 301 mm. Profondità 178 mm. Altezza 78 mm.
Peso:	2,1 kg.
Compatibilità:	CD-ROM per PlayStation 2 CD-ROM per PlayStation DVD-ROM Film su DVD
Interfacce:	Porte per i Joypad (2) Slot per le Memory card (2) Uscita per cavo multiplo Audio/Video (1) Uscita ottica digitale (1) Porta USB (2) iLink (IEEE1- 394) (1) Entrata Type 3 PCM-CIA (1)

SPACCA,

ROMPI,

DISTRUGGI,

SFASCIA,

ANNIENTA,

FRANTUMA,

DISINTEGRA...

INSOMMA, CI SIAMO CAPITI.



Dal 24 novembre in edicola con

TOPOLINO

un nuovo CD Rom da collezione

SPACCABLOCCO

Arriva il nuovo spassosissimo videogame della collana Game Shots. Dal magico mondo de "Il Re Leone II - Il regno di Simba" una fantastica avventura tutta da giocare. Riusciranno Timon e Pumbaa a raggiungere il loro succulento pranzetto? Solo tu puoi aiutarli, ma dovrai essere un vero spaccone.

Raccogli tutti i CD Rom del fantastico mondo Disney

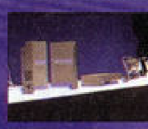
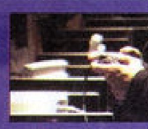
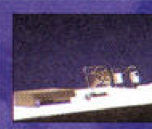
NUOVO JOYPAD E MEMORY CARD

COMPLETAMENTE ANALOGICO ■ ARRIVA PRIMA DELLA CONSOLE



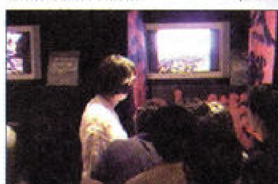
▲ Ecco il nuovo joypad! Beh…è identico al vecchio.



Come annunciato lo scorso mese, la PlayStation 2 funziona anche con i joypad e le memory card della PlayStation. Avevamo ragione anche sul fatto che ci sarà una nuova memory card con 8 MB di spazio, cioè otto volte più potente della scheda attuale. Una verrà venduta insieme alla nuova console. Quello che ci ha entusiasmati di più è il nuovo Dual-Shock2. Questo joypad, venduto insieme alla PlayStation 2, è esteriormente uguale al modello attuale ma ha tutti i pulsanti tranne Start e Select analogici. Se premiamo con più o meno forza il pulsante, l'azione conseguente sullo schermo sarà più o meno veloce o potente. Il joypad verrà messo in vendita per la PlayStation prima dell'uscita della PlayStation 2. Continuiamo quindi a goderci la nostre cara PlayStation perché manca ancora molto all'arrivo della nuova console Sony!

▼ C'erano proprio tutti alla presentazione e ovviamente anche Games Master.





I GIOCHI

ECCO I GIOCHI DI CUI È STATA ANNUNCIATA LA PUBBLICAZIONE INSIEME ALLA CONSOLE. PRESENTEREMO PIÙ DATI IL PROSSIMO MESE!



Armoured Core (Sony)



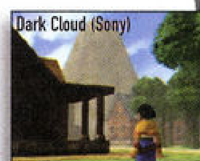
A-Train 6 (Artdink)



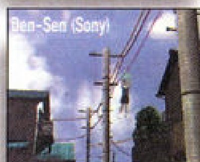
Billiard Master 2 (ASK Ltd)



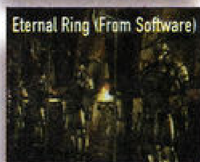
Choro-Q HG (Takara)



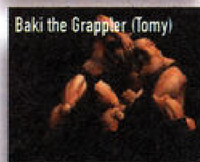
Dark Cloud (Sony)



Den-Sen (Sony)



Eternal Ring (From Software)



Baki the Grappler (Tomy)



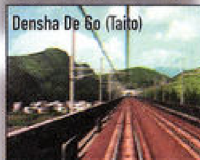
F1 (Video System)



Fantavision (Sony)



Fly High (Gust Co)



Densha De Go (Taito)



Gradius (Konami)



IQ Remix (Sony)



Kessen (Koei)



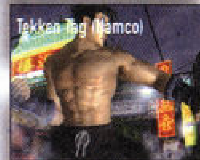
Boku To Maoh (Sony)



Lakemaster Fishing (Dazz)



Onimusha (Capcom)



Tekken Tag (Namco)



Popolocrois (Sony)



Koshien 2000 (Magical)



Drummania (Konami)



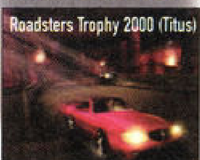
Street Fighter EX 3 (Capcom)



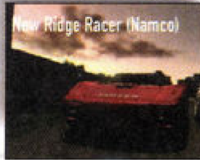
Wild Wild Racing (Imagineer)



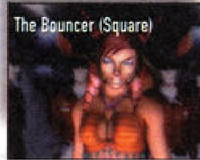
Shanghai (Sun)



Roadsters Trophy 2000 (Titus)



New Ridge Racer (Namco)



The Bouncer (Square)



X-Fire (Electronic Arts)



[illegible] (Tecmo)

I PANTALONI DI V-RALLY

Uno degli affari più strani andati in porto ultimamente è stato quello tra la casa di software francese Infogrames e Marks & Spencer, leader nel settore dell'abbigliamento, per produrre una linea di vestiario dedicata a V-Rally. Cosa avremo in futuro? Il borotalco di Shadowman? Speriamo di sì.



ARTX MANCA L'APPUNTAMENTO

Dopo aver fatto un vero affare, sia dal punto di vista dei guadagni che del prestigio, producendo il processore della console Dolphin di Nintendo, la casa di produzione ArtX si è ritirata dal recente 1999 Microprocessor Forum nel quale era prevista una dimostrazione delle capacità del processore. Si mormora insistentemente che non sono stati in grado di mostrare il chip perché l'aveva mangiato il cane, ma non ne abbiamo le prove.



SEGA CHIEDE SCUSA

Sega ha recentemente promesso che invierà dei regali a coloro i quali, dopo aver investito del denaro nel sistema di prenotazione di Sega, non sono riusciti ad avere il Dreamcast nel giorno del suo lancio negli USA, il 9 settembre. La ragione? L'altissima domanda. L'esatta natura del regalo non è stata precisata, ma è probabile che si tratti di un buono sconto. Ottimo. Altre notizie sul successo del Dreamcast negli USA il prossimo mese.



ROTELLE IMPAZZITE!

Sulla scia di Tony Hawk e del suo Pro Skatering ecco arrivare Thrasher Skate and Destroy, prodotto da Take 2. Creato in collaborazione con una famosa rivista dedicata agli appassionati delle "rotelle", Thrasher, il gioco è più autentico e fedele al clima "da strada" di quello di Tony Hawk. L'atmosfera è resa ancor più credibile dalla colonna sonora, con la presenza di canzoni come "Rapper's Delight" della Sugar Hill Gang. Proprio quello che ci voleva. Games Master presenterà al più presto altre notizie su questo gioiellino.

HITMAN



EIDOS SPIAZZA TUTTI QUANTI!

DESTREZZA ASSASSINA ■ BENVENUTI NEL CLUB DEGLI OMICIDI



Recentemente è stato presentato l'ultimo titolo di avventura in 3D prodotto da Eidos, casa madre di Lara. In Hitman vestiamo i panni di un killer assoldato da una misteriosa agenzia segreta.

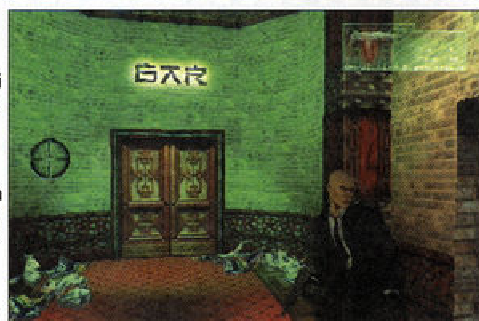
Siamo stati geneticamente modificati da parte di una squadra di super-scienziati che, guarda caso, costituisce il nostro prossimo obiettivo. Con il delinearsi della trama cominceremo a mettere insieme i pezzi del nostro passato, scoprendo di esserci trasformati da cacciatori in prede...

Gli sviluppatori IO Interactive hanno elaborato un esclusivo cocktail di segretezza, strategia e azione a mano armata per questo titolo per PC che può vantare un modernissimo motore di gioco in grado di riprodurre gli ambienti più ricchi di dettagli mai visti in un videogioco. Il titolo presenta un'atmosfera "da strada" simile a quella di Kingpin, affiancata da pennellate di fascino futuribile che ne fanno un vero spettacolo per gli occhi. Il vero tocco di genio, però, è costituito dalla sofisticata intelligenza artificiale del gioco. Tutti i nemici sono in grado di parlare, vedere, sentire e interagire con gli altri personaggi e con l'ambiente.

C'è un totale di 80 personaggi, ognuno dei quali dispone di specifiche abilità e di un carattere unico. Come dimostrato dal successo di giochi come Grand Theft Auto, il pubblico adora la possibilità di potersi comportare in modo spietato: il futuro di Hitman appare dunque particolarmente roseo.



▲ Un gioco che ci sprofonderà nei bassifondi della società. Qui non c'è posto per le anime pie.



► L'atmosfera è un misto di Blade Runner e Kingpin, con qualche pennellata fluorescente.

LE NOSTRE ANTEPRIME

READY 2 RUMBLE



pag. 32

Sco… …ove di questo mese

Grand Theft Auto 2 (PC/PSX) 10
Crash Team Racing (PSX) 16
Mission Impossible (PSX) 20
WWF Wrestlemania 2000 (N64) 26
Ready 2 Rumble (DC) 32
Gauntlet Legends (N64) 36
World Driver Championship (N64) 40
Music 2000 (PSX) 44

GTA2



pag. 10

CORSE AD ALTA VELOCITÀ CI ATTENDONO... SIAMO PRONTI?



OCCHIO AL BOLLINO! PRIME IMPRESSIONI

Non perdiamoci per nessuna ragione le prime impressioni sui giochi più caldi del mese!

MISSION IMPOSSIBLE

QUESTA VOLTA ARRIVA SULLA PLAYSTATION



p20

WWF 2000

UN GIOCO MOLTO PROMETTENTE



p26

MUSIC 2000

MUSICA CON LA NOSTRA PLAYSTATION



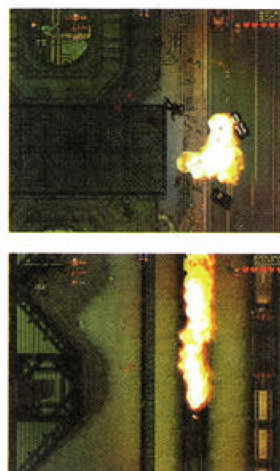
p44

IN USCITA LE GRANDI USCITE DELL'ANNO A PAGINA 52

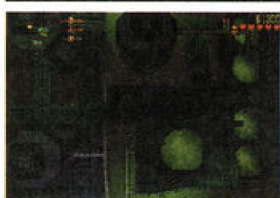


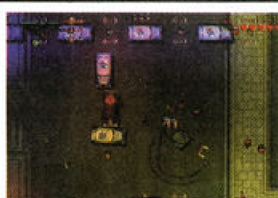
Guerra tra bande criminali, massacri, furti d'auto e contrabbando d'armi? Sembrerebbe un giorno come un altro in una grande città, ma non lo è. Oh, no. È qualcosa di molto, molto peggiore...





NOVITA'! ■ ULTIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ ULTIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ ULTIME IMMAGINI!





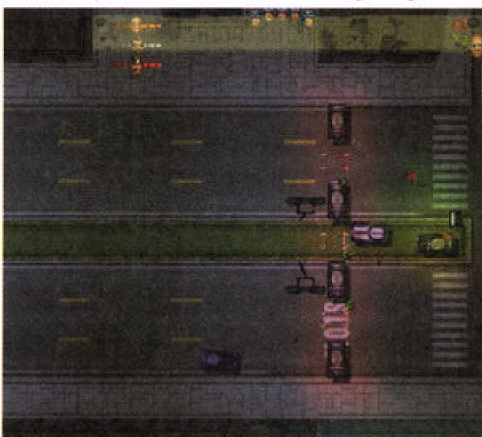


Come tutti sanno, è inutile riparare qualcosa che non è rotto. In termini di videogiochi, si potrebbe tradurre questa norma nel seguente motto: "Se funziona e ci ha fatto fare una barca di soldi, inutile cambiare ricetta nel seguito".

In questa frase si può riassumere in gran parte Grand Theft Auto 2. Chi si aspettava un passaggio alla terza dimensione dopo la comparsa di giochi come Driver farà meglio a prepararsi a una grossa delusione. D'altra parte, chi ha apprezzato la miscela di guida ad alta velocità, missioni discutibili e comportamenti criminali che caratterizzava il gioco originale riceverà una sorta di regalo di Natale anticipato da parte di Take 2. In questa nuova città ancora più 'viva', piena di gente che si fa i fatti suoi e di bande rivali per le quali lavorare, dovremo stare molto attenti a ciò che faremo e soprattutto a chi lo faremo. In qualsiasi momento, un insospettabile pedone potrà rivelarsi uno psicopatico inferocito la cui principale passione è fare fuori gli aspiranti cattivi come noi. Vediamo dunque cosa è cambiato esattamente in Grand Theft Auto 2.

Occhio agli sbirri!

Invece di limitarsi a inseguirci o a tentare un posto di blocco qua e là, i poliziotti di Grand Theft Auto 2 fanno uso di numerosi attacchi e strategie in grado di farci passare la voglia di fare i cattivi.

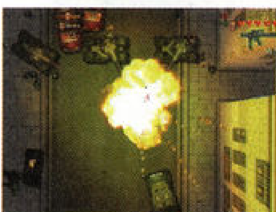




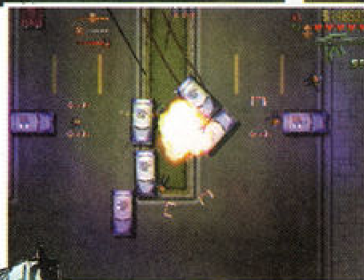
▲ Basta una sola auto della polizia per bacchettarci al minimo reato.



▲ Se riusciremo a sfuggire ai piedipiatti, questi ricorreranno a ingegnosi posti di blocco.



▲ Se poi entrerà in ballo la squadra SWAT, saremo VERAMENTE nei pasticci...



◀ Se tutto il resto dovesse fallire, ricorreranno all'esercito... con i carri armati. Brutta storia!

Guerra tra bande...

Le bande criminali dominano la città e se riusciremo a fare loro una buona impressione ci offriranno un lavoro. Il problema è che non vanno molto d'accordo tra loro: qualsiasi incarico porteremo a termine per una banda ne farà arrabbiare un'altra, che cercherà immediatamente vendetta.



▲ I russi odiano la Yakuza, che magari in cambio odia gli scienziati...



▲ ...che a loro volta sono alleati con gli Hare Krishna e con gli Zaibatsu...



Mezzi da combattimento

Certo, una macchina ci permette di passare da A a B: ma quanto possiamo divertirci, invece, con un autoarticolato? Sfrecciamo verso un gruppo di veicoli o un posto di blocco a tutta velocità, sganciamo il rimorchio e ammiriamolo mentre si schianta contro l'obiettivo, provocando una colossale esplosione e gravi perdite umane agli avversari. Quanto è bello fare i cattivi...



▲ Quel posto di blocco non ha speranze contro il nostro gigante.



▲ Sganciamo il rimorchio e tiriamolo contro le forze dell'ordine.

GTA 2



Follia su più livelli!

La città è stata progettata in modo da permetterci di salire sulle sopraelevate mentre daremo la caccia ai cattivi o sfuggiremo alla polizia. Questa dimensione su più livelli è utile anche nelle missioni.











▲ Sediamoci comodi e osserviamo l'azione svolgersi sotto di noi. Chiaramente, però, il fatto che ci troviamo in alto non impedirà agli sbirri di darci la caccia se daremo loro fastidio.

◄ In alcune missioni dovremo incontrare degli individui. Gli incontri tendono a svolgersi sempre ai livelli alti, il che significa che dovremo abbandonare la sicurezza della nostra macchina e spostarci a piedi.

▲ Se daremo fastidio ai russi, dovremo battercela in alto per sfuggire alla loro caccia implacabile. Tendono infatti a bazzicare la zona del porto, probabilmente dedicandosi al contrabbando di vodka, segreti nucleari e roba simile.

Che giocattoli graziosi!

Certo, salire sul marciapiedi e stirare una dozzina di fastidiosi cittadini va benissimo; ma non sarebbe più divertente mettere le mani su una delle armi di Grand Theft Auto e agire con un po' più di stile? Certo che sì. L'arma preferita qui in redazione? Il fucile a microonde, che cuoce le vittime dall'interno.



▲ Una strada affollata: il posto ideale per sfoggiare la nostra nuova abilità di tiro con il mitra. O mamma santa...





▲ Eh, eh! Ecco che il capo dei Loonies è fritto. I Loonies ci odieranno per questo, ma in compenso le altre bande ci adoreranno... per fortuna.





▲ Il fucile a microonde: uccide e prepara un pasto in pochi minuti. Ding!



▲ Ecco come conciare veramente male la costosa macchina di qualcuno. Basta prendere un lanciarazzi, puntare e mandare in pezzi lo sciagurato. L'effetto è garantito.

Anche per PlayStation!

Anche la PlayStation, venerabile gallina dalle uova d'oro, avrà la sua versione di Grand Theft Auto 2 e si direbbe anche niente male.





▲ Sono riusciti perfino a conservare gli spettacolari effetti luminosi. Che ragazzi intelligenti.



▲ Un massacro indescrivibile. Non sarebbe rimasto gran che del gioco se gli sviluppatori lo avessero eliminato. Oh, tra l'altro il gioco è sconsigliato ai minori...



▲ Gli abbiamo rubato la macchina, ma il tipo ci ha riempito di botte e se l'è ripresa. Dov'è la polizia, quando serve?



▲ Prima rincorsi da una banda di criminali a piedi, poi investiti da qualche vigilante. Decisamente, non è la nostra giornata...

LA LEGGE: INFISCHIAMOCENE
MORTI: TANTI
PISTOLE: CARICHE
MALAVITA: ORGANIZZATA
CRIMINI: A VALANGA
GUIDA: PERICOLOSA

Infortunati?

Forse ci avranno raccontato che per guidare un'autoambulanza occorre essere paramedici, ma in Grand Theft Auto potremo benissimo rubarne una e utilizzare le sirene per far togliere di mezzo la gente.



▲ Incredibile cosa si riesce a fare semplicemente piazzando sul tettuccio una luce blu lampeggiante. Inoltre, il rapimento di malati importanti può essere un'ottima fonte di guadagno.



Potere al popolo!

Se daremo fastidio alla popolazione potrà capitarci di essere aggrediti, pestati, colpiti con armi da fuoco e in generale trattati maluccio.



▲ Osserviamo come questi individui ci trascinano fuori dalla macchina e si preparano a riempirci di legnate perché abbiamo tentato di fare i cattivi un po' troppo presto. Non siamo stati noi!



▲ Se proviamo a rubare la macchina a un ladro ci farà fuori prima che possiamo allontanarci.



▲ Rubiamo uno scuolabus e usiamolo per combinare altre terrificanti cattiverie.

Massacri sull'asfalto!

Certo, potremmo anche guidare tranquilli, rispettando la legge, trattando bene la gente e facendo i bravi... ma sarebbe troppo noioso. Chi ce lo fa fare, quando possiamo seminare caos e panico provocando esplosioni e salendo sui marciapiedi, o causare enormi distruzioni per mezzo delle folli armi che ci verranno affidate per portare a termine le nostre missioni? Questa sì che è una giornata lavorativa come si deve...

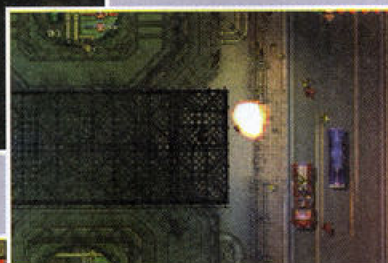


▲ Chi osa parcheggiare la macchina fuori da casa mia bloccandomi il passaggio? Questa è follia automobilistica portata agli eccessi... il che è ottimo.

▼ Abbiamo sempre desiderato scagliare una molotov contro quei buffoni eleganti che vanno in giro su enormi limousine, no? Beh, accomodiamoci.



▲ Troppo traffico sulla strada? Allora saliamo sul marciapiede e guidiamo su quello. Non preoccupiamoci delle persone: non provocheranno danni alla macchina.

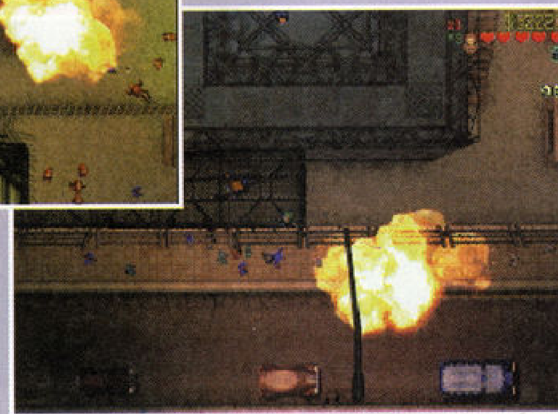


◀ Un gruppo di Hare Krishna? Siamo gentili, spediamoli in braccio al loro dio con una bella bomba.





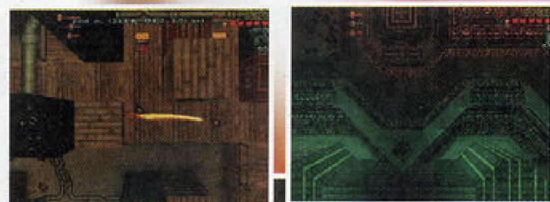
▲ Macché commercio legale! Facciamo vedere a quei russi cosa sappiamo fare.



▲ Si direbbe che abbiamo escogitato un'ottima soluzione ai problemi di sovrappopolazione della città... anche se non è detto che la polizia approverebbe i nostri metodi.

Una città piena di vita!

Mentre noi ci facciamo gli affari nostri, tutti gli altri in città si fanno i propri. Che si tratti di ladri d'auto, criminali, agenti del pronto intervento o semplici comuni cittadini, ognuno di loro vive una esistenza propria.







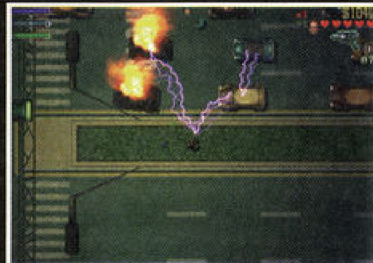
◄Quando cominciano ad arrivare i carri armati, leviamoci dai piedi alla svelta.



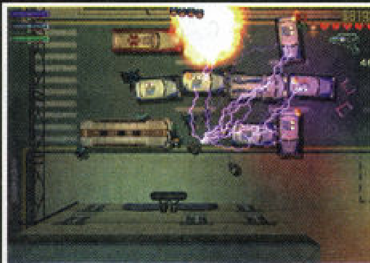
▲ GTA 2 è ambientato durante la notte, perciò se ci capitasse di far saltare una centrale elettrica eliminando l'illuminazione stradale la cosa potrebbe risultare molto utile ai rapinatori di banca e simili.

Solo per gli stomaci forti!

Stiamo giocando senza interruzione con questa versione preliminare del gioco fin da quando il postino l'ha infilata nella nostra cassetta della posta e abbiamo già trovato alcune chicche. Da ridere? Eccome. Alcune delle scene potrebbero non essere adatte ai deboli di cuore, alle persone più sensibili o alle mamme che ci ritengono ancora pargoli dolci e innocenti. Largo ai grossi calibri...



▲ Armi spettacolari, che fanno un vero macello a danno degli sbirri che ci inseguono. Questa, in particolare, è perfetta per eliminare i veicoli...



▲ ...e ci consentirà di sfuggire alla grande ai posti di blocco, se dovessimo trovarci impegnati in qualche inseguimento in grande stile.



▲ Per quanto ci sforziamo, non riusciamo a non trovare divertente l'idea di usare un lanciafiamme contro la polizia.

Vietatissimo!

Take 2 ha sfornato un titolo decisamente sconsigliato ai minori di 18 anni. Aspettiamo solo che i giornali si impadroniscano di questo piccolo scandalo...

Ottimi rifugi

Non si tratterà solo di andare in giro come pazzi al volante della macchina di qualcun altro. Potremo infatti anche prendere il treno per sfuggire a qualche inseguitore o visitare un garage per farci riverniciare la macchina e farci dare una fedina penale un po' migliore prima della prossima missione.



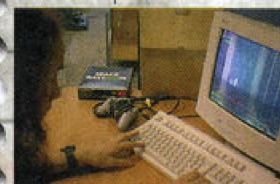
▲ Prepariamoci a titoli di giornale tipo 'Grand Theft Auto 2 ha trasformato mio figlio in un maniaco omicida'...

► Sarà davvero così violento? A quanto pare... sì. Bene!

Prime impressioni

Furto in grande stile... o furto di galline?

Insomma, un'altra dose della stessa minestra? Beh, sì e no. Sì, perché si tratta sempre di un favoloso gioco automobilistico in cui dovremo portare a termine



missioni criminali. No, perché DMA Designs ha introdotto varie novità in grado di mantenere al massimo la nostra adrenalina. Ciò che rimane da verificare è se le novità saranno sufficienti a mantenere acceso il nostro interesse a lungo. Dopotutto, se il tutto dovesse rivelarsi un semplice aggiornamento dell'espansione London 1969, DMA Designs e Take 2 dovranno prepararsi a un buco nell'acqua. Anche se il titolo ha un aspetto abbastanza impressionante con tutti i vari effetti luminosi e i nuovi



veicoli, mentre ci si gioca si avverte una certa aria di 'già visto'. D'altra parte, non c'è niente di male nel trovare familiare qualcosa. Dipenderà tutto da come funzioneranno le missioni, argomento al quale ci dedicheremo il prossimo mese nella recensione completa di Grand Theft Auto 2; per ora, possiamo garantire che questa versione preliminare è un vero spasso. Per quanto sia più o meno tutta roba già vista, non si può fare a meno di continuare a esserne misteriosamente attratti. Forse gli mancherà il fascino smagliante di un titolo come Driver, con tutte le sue finezze tridimensionali, ma sotto l'involucro a due dimensioni di Grand Theft Auto 2 si nasconde un gioco veramente notevole... questo è ciò che speriamo, almeno. Altre notizie il prossimo mese.

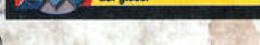
il pagellino

+ Un'azione di gioco frenetica e avvincente che risulta irresistibile dopo pochi istanti.

− La ricetta non è cambiata: i progressi potrebbero risultare insufficienti per alcuni giocatori.

quando uscirà?

Gli ultimi livelli sono in dirittura d'arrivo. La versione per PlayStation è già pronta.



Scateneremo la nostra banda il prossimo mese, quando pubblicheremo la recensione del gioco.

Una vera corsa contro il tempo. Il punto d'arrivo? sembra inevitabile: il confronto finale con il Male, incarnatosi nella terrificante risurrezione del più celebre tra i vampiri.

La **stupefacente bellezza della grafica**, più di **40 location** da scoprire, dall'Inghilterra alla Transilvania, **17 personaggi**, interamente **modellati in 3D**, con i quali potrete interagire per tutta la durata dell'avventura, ne fanno sicuramente uno dei più bei giochi sul mercato.

La visione in **soggettiva a 360°** e la progressione su sfondi calcolati interamente in 3D vi proietteranno nel cuore dell'atmosfera opprimente e barocca del racconto originale, di cui il gioco è il seguito naturale.

è tornato.

Più bello che mai.

DRACULA
La risurrezione.



fallo per gioco.

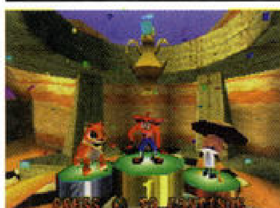


Si direbbe che tutti vogliano diventare come Mario. Crash avrà anche più peli sotto il naso del celebre idraulico, ma non ha mai avuto le ruote; finora, almeno. Che roba, ragazzi!

CRASH TEAM RACING



NOVITA'! ULTIME IMMAGINI! NOVITA'! ULTIME IMMAGINI!







Prima o poi tutti i grandi personaggi dei videogiochi finiscono su quattro ruote. Questa volta è il turno di Crash, il marsupiale più famoso del mondo, pronto a ricevere il consueto trattamento a base di mini corse. Sebbene non sia particolarmente celebre per le sue gare automobilistiche, Crash non ha comunque rinunciato alla guida nel corso della trilogia di platform che porta il suo nome. Gli sviluppatori Naughty Dog hanno usato la loro esperienza nel settore per produrre un titolo in grado di rivaleggiare con Speed Freaks. Oltre alla normale azione a più giocatori in modalità Multitap, prepariamoci ad affrontare le due nuove modalità Battle e Adventure.

Una strada pericolosa!

Tutti i nostri avversari vogliono la rissa. Non solo: anche la pista stessa è contro di noi e ci scaglia addosso bestie feroci, trabocchetti e precipizi in grado di mandare in pezzi il nostro veicolo.



▲ Otarie? Meglio non andarci addosso. Anzi, non avviciniamoci nemmeno se non vogliamo farci male.



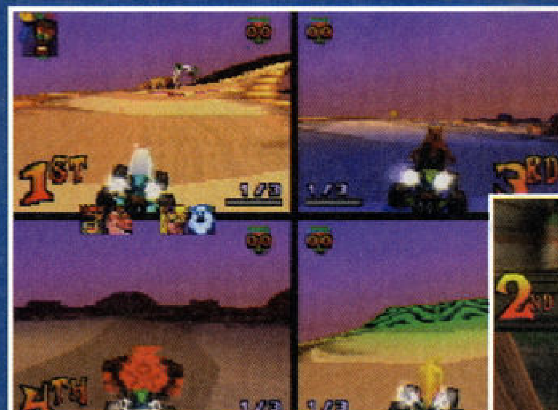
▲ Ci sentiamo un po' giù? Probabilmente siamo stati schiacciati da qualcosa di molto grosso e molto brutto.



▲ "Se non entrerò nel campo visivo di quella specie di grosso barile, non mi noterà e continuerà a rotolare. Ma perché ce l'hanno tutti con me? Sono tutti contro di me! Tutti!".

È una festa!

Crash Team Racing mostra veramente cosa sa fare quando sfruttiamo la sua opzione Multitap. Una volta era impossibile ottenere un titolo a più giocatori decente per PlayStation, a qualsiasi prezzo. Accidenti, come sono cambiati i tempi. Ah, quando eravamo giovani noi...



▲ Per apprezzare pienamente il divertimento a più giocatori offerto dal gioco ci serviranno un grosso televisore e tre compagni di gioco che odiamo veramente.



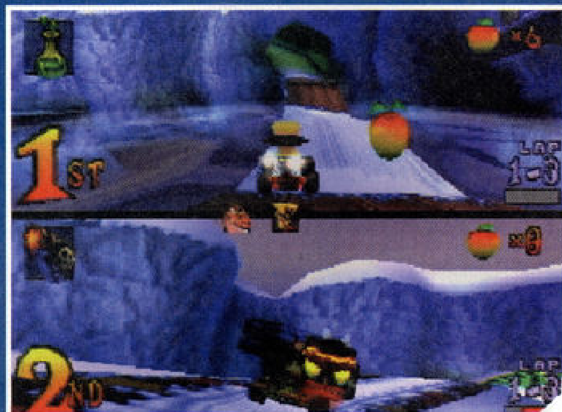
▲ In modalità a due giocatori la sfida è uno contro uno, senza nessun altro di mezzo: uno solo sarà il vincitore.







▲ Ci sono i personaggi della trilogia di Crash. Non che ce fossero poi tanti memorabili...



▲ Sebbene abbastanza varie, le piste non sono difficili come potremmo credere. Più che delle curve, dovremo preoccuparci dei salti.

Chi l'avrebbe detto?

Sebbene non sia necessario essere Einstein per capire come giocare, fa comunque piacere vedere qualche faccia familiare fare capolino per darci una mano quando è necessario.





A tutta birra!

Crash Team Racing ha tratto ispirazione da Mario Kart per quanto riguarda la velocità. Invece di raccogliere bonus di velocità in stile Speed Freaks, dovremo infatti superare le curve in derapata per trarre il massimo dal nostro piccolo veicolo.



▲ Superiamo la curva slittando. Poi, quando il nostro scarico diventerà nero, premiamo nuovamente il pulsante del salto per effettuare uno scatto di velocità.



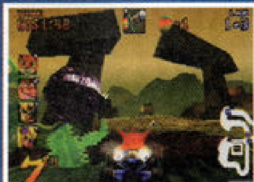
▲ Mentre ci troviamo a mezz'aria, teniamo premuto il pulsante del salto. Più a lungo rimarremo lì, maggiore sarà l'accelerazione che acquisteremo all'atterraggio.



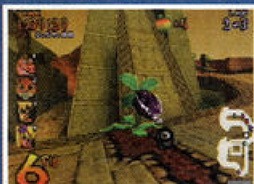
▲ I bonus verdi ci permettono di ottenere accelerazione extra. Dovremo sfruttare tutti i bonus a disposizione, perché la nostra macchina non è particolarmente scattante.

Le piante...

Già, le piante. Certo, spesso non dimostriamo molto rispetto nei loro confronti. Che però si mangino la nostra macchina è proprio esagerato. Perché non possono lasciarci perdere? Quando una pianta mutante se la prende con noi, è chiaro che non è il nostro giorno fortunato.



▲ Siamo lì a farci i fatti nostri, guidando tranquilli e ammirando la vegetazione...



▲ ...quando una dannata pianta decide di assaggiare le nostre gomme. "Mmm, devono essere buone" – pensa: e se le mangia. Erbaccia maledetta!

Addosso!

Sebbene assomigli molto a Speed Freaks, nei contenuti questo gioco prende in prestito molti elementi anche da Mario Kart. Per esempio include la notevole modalità Battle. Lasciamo perdere le corse: qui si tratta di una vera guerra. Molto edificante...





▲ Quasi Mario Kart. Non si tratta di un plagio, però: è un omaggio. Anche perché Mario Kart per PlayStation non c'è...



▲ Uno dei due giocatori è ammirato davanti alle delizie pirotecniche della grafica. L'altro è rimasto accecato.



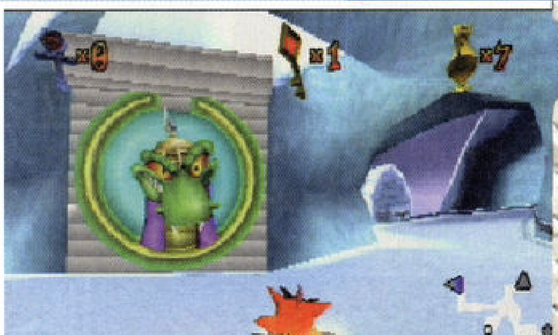
▲ Ora anche la PlayStation ha il suo gioco in stile Mario Kart.

◄ Lo giuriamo: si vede il veicolo schizzare via per chilometri. Da togliere il respiro.

Prova a vedertela con me!

Dopo aver superato le varie gare con facilità, da veri esperti, dovremo vedercela a tu per tu con il boss. Avanti, solo tu e io...





▲ Mai avuta la sensazione di essere osservati?

► Questo cane dall'aria strana è il primo boss.

Prime impressioni

Un marsupiale veramente versatile!

Ehm... Speed Freaks. Sì, il confronto è ovvio, ma il fatto è... che i tubi di scarico dei due giochi



sono identici. Assolutamente gli stessi. Anche la grafica ben definita e i personaggi in stile cartone animato sono praticamente uguali a quelli del capolavoro di Funcom. In sostanza, questo gioco è simile a qualsiasi altro gioco di corse in go-kart. Ci sono personaggi, go-kart e relative gare. Cos'ha dunque di nuovo da offrire al giocatore? Beh, ha da offrire tutta l'azione di Speed Freaks, ma non molto di più. Forse si tratta di un giudizio un po' troppo severo, dal momento che il gioco è veramente divertente; il fatto è che è tutta roba già vista e a tratti non troppo curata.



D'altra parte, in questo tipo di giochi non servono dettagli spettacolari e realismo fotografico; basterà giocarci un po' perché la sua natura confusionaria finisca per contribuire al divertimento, dando al gioco un po' di stile in più. I veicoli non sono particolarmente maneggevoli, ma fortunatamente le curve davvero strette sono poche e ben distanti l'una dall'altra. La vera difficoltà non sta nel superare le curve, ma nel trovare la coordinazione nei salti e nell'eseguire correttamente le derapate in modo da ottenere i bonus di accelerazione. Quanto alle armi, sono troppe quelle che è necessario lasciar cadere per utilizzarle. Noi preferiamo le armi che si lanciano avanti. Il vecchio trucco della cassa sulla testa, tuttavia, riesce a provocare qualche momento di panico. L'introduzione nel gioco della modalità per lo scontro a squadre



rende il suo contenuto più ricco rispetto a quello di Speed Freaks, ma la maneggevolezza dei veicoli non è ancora perfetta. Inoltre... la PlayStation ha veramente bisogno di un altro allegro gioco di corse divertente e carino? Chi volesse rispondere alla domanda potrà scrivere al solito indirizzo...

Forza con quel go-kart!

Si presume che il vecchio Crash sia abituato alle avventure. Beh, ora dovrà affrontarne una nuova. Si tratta di viaggiare all'interno di varie zone, partecipare a gare e vincere trofei, chiavi e simboli per avere accesso ad altre zone. Questo sì che è uno stile di vita avventuroso!





▲ Raggiungendo il grande schermo verde potremo salvare la nostra posizione in modalità Adventure.

◀ Per partecipare a nuove gare dovremo raccogliere trofei in modo da poter accedere ai teletrasporti.

Io non sono cattivo... è che mi disegnano così!

WUZZER-WUZZER!!

Che botte!

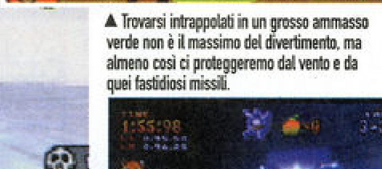
Chi l'avrebbe mai detto che i go-kart e le armi andassero così d'accordo? I go-kart, in fondo, non sono che asciugacapelli superaccessoriati, perciò è più che ovvio che per renderli un po' più attraenti sia necessario un po' di esplosivo. Crash Team Racing è pronto a provvedere. Ci sono tutti i missili e i bonus che potremmo aspettarci, oltre ad alcune tremende casse di legno davvero terrificanti.





▲ Trovarsi intrappolati in un grosso ammasso verde non è il massimo del divertimento, ma almeno così ci proteggeremo dal vento e da quei fastidiosi missili.







▲ Osserviamo attentamente. Il primo giocatore è in gamba, ma il più furbo è il secondo giocatore. È invisibile. Favoloso, no?





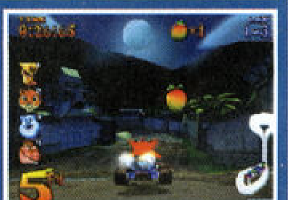
▲ Spediamo questa palla elettrica a distribuire sonore punizioni a tutti gli avversari intorno a noi.

◀ Se ce la terremo addosso troppo a lungo ci farà saltare la testa. Saltiamo come pazzi per liberarcene.

Rompiamo le scatole!

Nel gioco troveremo alcune graziose casse piene di bonus e di strumenti di distruzione. Passandoci sopra potremo impadronirci di mele che ci faranno andare più veloci o di bonus che aumenteranno la potenza delle nostre armi.





▲ Potremo prendere le mele nelle casse (ce ne sono cinque in ognuna), o raccogliere quelle appese lungo la pista.



Oooh! È esploso...

Le esplosioni in Crash Team Racing sono spettacolari. Veramente da vedere. La grafica del gioco non sarà forse tra le più impressionanti del mondo, ma quando si tratta di esplosioni entrano in gioco fotogrammi favolosi ed effetti luminosi super-brillanti.



▲ Un dettaglio seccante di CTR: quando veniamo colpiti, prima di riprenderci ruotiamo su noi stessi un po' troppo a lungo.



▲ Se dobbiamo uscire di gara almeno facciamolo con stile. Ecco un altro bonus che va a segno.



▲ Questo lascerà sicuramente il segno. Almeno su di noi.

il pagellino

+ Ancora più divertimento di gruppo! La modalità Multitap a quattro giocatori è irresistibile!

− Avevamo già Speed Freaks: è un ottimo gioco e Crash Team Racing non offre molto di più.

quando uscirà?

È stata presentata la versione giocabile; per uscire il gioco aspetta solo che sia pronta la slitta di Babbo Natale...



Sul prossimo numero di Games Master a CTR saranno dedicati un numero maggiore di pagine e un bel voto percentuale.



MISSION IMPOSSIBLE

La missione, per chi avesse voglia di accettarla, consiste nel trasformare uno scadente gioco per Nintendo 64 in un titolo per PlayStation da classifica. Che X-Ample sia riuscita a rendere possibile l'impossibile? Vediamo un po'...



NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!







Gli utenti di Nintendo 64 hanno avuto un'amara delusione quando Mission: Impossible, lungamente atteso, è apparso sulla loro console: si trattava di un gioco davvero bruttino. Lasciamo però perdere il passato e vediamo un po' come Mission: Impossibile si prepara all'uscita in versione per PlayStation. Si tratta di un gioco di avventura in terza persona in cui vestiremo i panni di Ethan Hunt, impegnato in una serie di missioni top secret, accompagnato da tutto il resto della squadra IMF. La trama è 'liberamente ispirata' a quella del film, perciò prepariamoci a vedere qualche novità rispetto alle situazioni interpretate da Tom Cruise nell'omonimo successo cinematografico. Tuttavia, X-Ample dovrà fare ben di più che 'ritoccare' la versione per Nintendo 64 se intende dare vita a un gioco come si deve...

Altolà, fermo o...

Le guardie potranno spararci per ucciderci o semplicemente arrestarci, anche se questo avverrà di rado. Potremo inoltre scambiare con loro qualche bel cazzottone.



▲ Dovremo trascorrere la notte in cella: non è che sia proprio l'ideale. Missione: Fallita!



▲ Ci ha fatto fuori! Queste guardie sono davvero irritanti.



▲ "OK, mi arrendo, non sparate!". Ethan cerca di cavarsela raccontando un sacco di storie... o forse no.

Fatevi sotto!

Il sistema di combattimento lascia molto a desiderare. È possibile affrontare a mani nude quattro guardie armate e riuscire comunque a metterle al tappeto. Insomma, chi è questo Ethan Hunt? Superman? Le armi sono scarse, perciò si tratta di fare a cazzotti per la maggior parte del tempo.

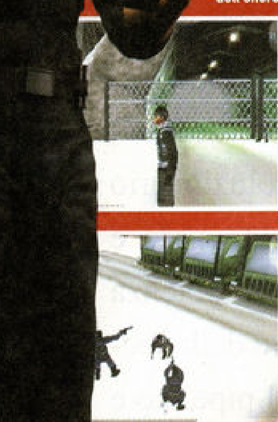


▲ Le armi a disposizione sono molto poche, tra cui la mina, che può essere utilizzata per le missioni di sabotaggio.





Colpito alle spalle. Che scarso senso dell'onore ha certa gente.



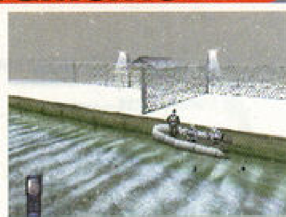
▲ Uno dei rari momenti di tensione.



▲ Potremo trascorrere tutto il tempo che vorremo attaccando a caso innocenti invitati di questa festa. Faremo meglio a stare attenti alle guardie armate, però. Dai, Ethan, sferrale un bel sinistro!

Furtivamente...

Nei primi livelli, l'enfasi posta sulla necessità di evitare le guardie ricorda il grande Metal Gear Solid.





THE NOMAD SOUL

Non ero mai stato te prima d'ora...

E SE TI SVEGLIASSI UNA MATTINA IN UN CORPO ESTRANEO, IN UNA CITTÀ CHE NON CONOSCI?
SARESTI IN NOMAD SOUL.
LUOGO DOVE AZIONE E GIOCO DI RUOLO SI FONDONO CON UN'INCREDIBILE TRAMA FUTURISTICA E UNA PREZIOSISSIMA COLONNA SONORA SCRITTA DA DAVID BOWIE! GRAFICA ECCELLENTE, ESPLORAZIONE IN COMPLETA LIBERTÀ DI MOVIMENTO, EFFETTI GIORNO-NOTTE STRABILIANTI...
IN QUESTO GIOCO, LE ANIME SI REINCARNANO IN CORPI ESTRANEI, COMBATTIMENTO E DIALOGHI SI SVOLGONO IN TEMPO REALE E OGNI TUO PASSO È ACCOMPAGNATO DA UN'INTERATTIVITÀ TOTALE.
ERA UNO DEI TITOLI PIÙ ATTESI E ORA CHE L'ATTESA È FINITA L'AVVENTURA PUÒ COMINCIARE.





Manuale, scatola e sottotitoli in italiano.
Requisiti tecnici:
Minimo richiesto: Pentium 233 Mhz, 32 Mb RAM, Lettore CD-ROM 12x, scheda video 3D.
Consigliato: Pentium 300 Mhz, 64 Mb RAM, Lettore CD-ROM 20x, Supporto Direct 3D e Glide.

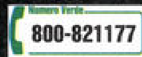
www.leaderspa.it

quanticdream

PC CD-ROM







EIDOS INTERACTIVE

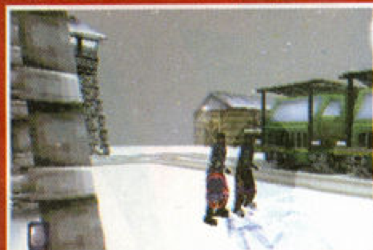


MISSION IMPOSSIBLE

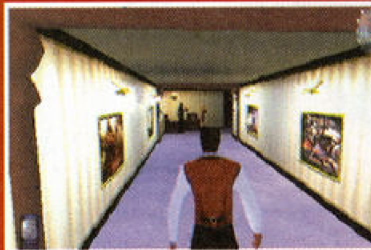
Il senso della prospettiva

È possibile utilizzare tre diversi tipi di inquadratura nel gioco: in terza persona, in semi-prima persona, ovvero con il nostro personaggio trasparente, un po' come in Duke Nukem Time to Kill, e infine con una visuale in prospettiva dall'alto.

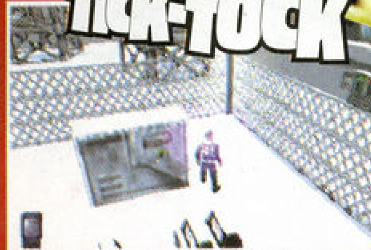
TICK-TOCK



▲ L'inquadratura in semi-prima persona è la migliore quando si tratta di utilizzare le armi, perché ci fornisce anche un mirino.



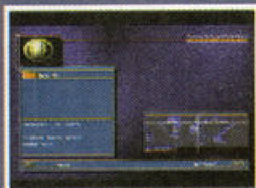
▲ La visuale in terza persona è quella più pratica per vagare attraverso i livelli alla ricerca dei nostri obiettivi.



▲ La visuale dall'alto ricorda un po' quella di Metal Gear Solid, sebbene a volte la telecamera lasci un po' a desiderare.

Psst!

Gli schermi delle opzioni hanno un simpatico stile tipo 'Top Secret/Solo per i tuoi occhi'. Mentre i fascicoli si aprono e si chiudono davanti a noi, ci sentiamo stranamente coinvolti nel gioco e prima che ce ne rendiamo conto ci ritroveremo a canticchiare ininterrottamente il noioso tema conduttore... ma guarda un po'!



▲ "Attenzione: questo menu si autodistruggerà in cinque secondi".

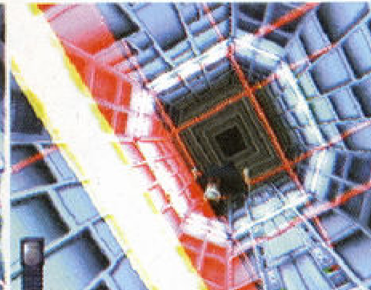


▲ Le parti degli incartamenti si aprono rivelandoci dettagli sulla missione.

Facciamo un giro lì dentro...

Come dimenticare la scena del film in cui Tom Cruise deve rubare un prezioso documento da un edificio super-protetto? Beh, è tutta qui, nel miglior livello del gioco.





▲ Dondolando a testa in giù dovremo evitare tutti i laser, o rischieremo di farci beccare.



▲ Ethan Hunt ha sempre sognato di praticare il bungee-jumping. "Ehi, guardate, sto volando!".



▲ Ah, il Commodore Vic-20, celebre per i suoi invalicabili sistemi di sicurezza...

◄ Qui il nostro amico è in una posizione delicata.

Ma non ci siamo già stati, qui?

Più si gioca con Mission: Impossible, più ci si rende conto di quanto siano piccoli i suoi livelli. A quanto abbiamo capito, ce ne sono di due tipi: quello tutto aperto, in cui gli edifici sono collocati a caso tanto per riempire gli spazi vuoti, e quello claustrofobico.



▲ I livelli sono molto vari, ma più si procede più sembrano simili.

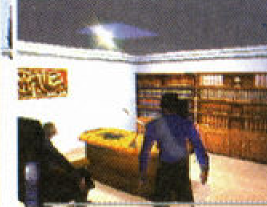


► Le aree di gioco sono tendenzialmente poco estese e vuote.

▲ La grafica è carina, ma niente a che vedere con le meraviglie di Soul Reaver.







PRIME IMPRESSIONI

Missione impossibile... o missione improbabile?

Il problema principale di Mission: Impossible rimane tuttora il suo sistema di controllo. Dopo le critiche ricevute dalla versione per Nintendo 64, maneggevole



quanto una 2 Cavalli con il bloccasterzo, ci saremmo aspettati che gli sviluppatori si assicurassero di realizzare un sistema di controllo migliore. In effetti, l'hanno fatto... più o meno. A molti giocatori capiterà di prendere in mano il gioco, lottare per un po' con il pad e quindi rinunciare. I personaggi si muovono tuttora come pupazzi con l'artrite: è patetico stare a vedere Ethan che cerca disperatamente di attraversare una porta aperta. In fondo però il



gioco è ancora all'inizio, perciò i programmatori avranno tutto il tempo di risolvere il problema. Anche l'azione di gioco tende a diventare ripetitiva con il tempo. A parte questi inconvenienti, il gioco presenta alcuni aspetti brillanti. I primi livelli ricordano molto Metal Gear Solid sia in termini di grafica sia per quanto riguarda l'azione di gioco. Potremo così sgusciare sotto gli occhi delle guardie nel più puro stile Solid Snake, o 'rubare' il volto di un'altra persona travestendoci da personaggi autorevoli grazie a uno speciale aggeggio che costituisce uno degli elementi che ci piacciono di più nel gioco. Se X-Ample riuscirà a ripulire la grafica dall'aspetto un po' datato e a rivedere l'orrendo sistema di controllo, gli utenti di PlayStation potrebbero avere una gradita sorpresa.

il pagellino

+ Il collegamento con il film dovrebbe sicuramente attirare gli appassionati.

− I progressi rispetto alla versione per Nintendo 64 sono sufficienti?

quando uscirà?

X-Ample è in dirittura d'arrivo: se non metterà a posto il sistema di controllo, il gioco potrebbe autodistruggersi...



Altri dettagli sulla missione sulle pagine del prossimo numero.





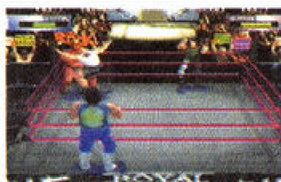
Sembra impossibile fare due passi per strada senza imbattersi in un nuovo gioco di wrestling. WWF Wrestlemania 2000 è l'ultimo prodotto della serie WWF... e sembra fantastico!

WWF WRESTLEMANIA 2000



■ AGGIORNAMENTO! ■ NUOVE IMMAGINI! ■ AGGIORNAMENTO! ■ NUOVE IMMAGINI! ■





Malgrado la forte tentazione di scartare a priori qualsiasi cosa che abbia il '2000' nel titolo, WWF Wrestlemania si presenta già come uno dei migliori giochi nel suo genere.

A dispetto del marchio WWF, non si tratta comunque del seguito di WWF Attitude. In realtà questo è il primo gioco di wrestling prodotto da THQ da quando la casa ha acquisito i diritti sulla serie WWF e la squadra di sviluppatori del gioco è la stessa già responsabile dell'ormai dimenticato Power Move Pro Wrestling per PlayStation. Perciò, malgrado la presenza di tutte le solite star della serie WWF, questo gioco è un altro paio di braghe... attillate, naturalmente. Già, e il seguito di WWF Attitude, allora? Attualmente Acclaim non è in possesso di licenze per un gioco di wrestling, anche se voci insistenti suggeriscono che presto potrebbe dedicarsi al campionato Extreme Championship Wrestling. Fino a quel momento, comunque, WWF Wrestlemania 2000 dovrebbe essere più che sufficiente per placare la nostra sete di azione a base di muscoli. Il cast dei personaggi comprende oltre 50 superstar della serie WWF e ora che THQ è in possesso della licenza, possiamo attenderci molto di più...

Incredibile

La presenza di personaggi assolutamente estranei al wrestling può condurre a situazioni veramente surreali. Quando è stata l'ultima volta in cui abbiamo visto Pat Patterson effettuare un back suplex contro Triple-H?



▲ Paul Bearer non sarà un wrestler, ma è un campione a mangiare le torte.



▲ "Grrr, adesso mi hai fatto arrabbiare! Ti ridurrò quegli stivali a brandelli!".



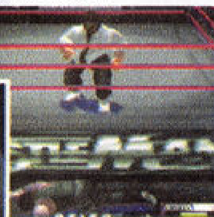
Ehi, non spingere!

Anche qui, proprio come nel wrestling 'vero', è possibile riprendersi miracolosamente quando si è al limite della sconfitta. Teniamoci lontani dai guai e ben presto saremo di nuovo in piena forma per combattere.





▲ Quando verremo colpiti da uno Special, saremo davvero nei guai.



▲ "Dannazione, quel cane non avrebbe nemmeno il diritto di partecipare a un incontro di wrestling!". La folla è favolosa.

◀ Oooo, ouch, eeeeek, aaaiiieeee, ullppp, eccetera...



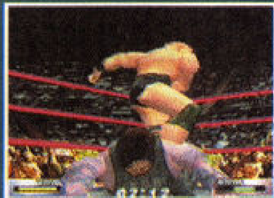
▲ Pestando un po' di pulsanti a caso dovremmo riuscire a fare in modo che Mankind reagisca in tempo.



Rivediamolo!

Quando entreremo in contatto con l'avversario per mezzo di una mossa particolarmente potente, potremo assistere a un replay istantaneo. Ideale per gli scontri a più giocatori.





▼ X-Pac si becca un suplex davvero cattivo. La fine è vicina...



INTERNET GRATIS E MOLTO DI PIÙ

Come attivare l'abbonamento.

Benvenuto in Internet con "ClubNet" powered by Tin.it!

Di seguito troverai tutte le istruzioni che ti permetteranno di abbonarti subito a "ClubNet" di Tin.it.

Prima di incominciare, hai tutto ciò che ti serve?
Requisiti tecnici **minimi**:

- PC con processore Pentium (clock 100 MHz o superiore)
- Lettore CD-ROM
- Modem 14.400 bps o superiore
- Sistema Operativo, Windows 95/98/NT e MAC System 7.5.3 o superiore
- RAM 16 MB (minimo) 32 MB (consigliato)
- 30 MB di spazio libero sull'hard disk
- Scheda video VGA o superiore 256 colori

Cosa bisogna fare per abbonarsi a ClubNet?

1. Installare il software adatto al vostro Sistema Operativo.
Se utilizzi il sistema operativo **Windows 95/98/NT o Mac**, inserisci il CD-ROM e fai doppio clic sull'icona dell'Unità CD-ROM, accessibile da "Risorse del Computer" (o "My Computer" se hai il Sistema Operativo in inglese), e successivamente doppio clic sulla cartella "TIN".
A questo punto fai doppio clic sulla cartella "Autorun" e successivamente doppio clic sul file "Autorun.exe", ti apparirà il Menu Principale di ClubNet. Per attivare il tuo abbonamento clicca il pulsante "***Attivazione abbonamento ClubNet***".

2. Effettuare la registrazione tramite il collegamento al server di registrazione ClubNet Tin.it (la telefonata è al costo di una chiamata urbana).
Prima di procedere al collegamento occorrerà essere certi che il modem sia stato correttamente configurato e che, se il modem è collegato ad un centralino, nelle opzioni di chiamata sia stata digitata la sequenza di cifre necessaria per ottenere la linea esterna (generalmente "0" o "9").

In questa fase compilerai l'apposito modulo che comparirà a video inserendo gli identificativi (Chiavi di accesso provvisorie) indicati in fondo a questa pagina, ottenendo, al termine della procedura, i dati personalizzati per l'accesso al servizio comprendenti:
– una UserId e una Password di navigazione, idonee ai successivi collegamenti;
– una UserId e una Password idonee alla consultazione della vostra casella di posta elettronica.

CARATTERISTICHE DELL'ABBONAMENTO:

- **Zero costi di attivazione**
- **Collegamento 24 ore su 24 senza limiti di tempo**
- **20 MB di spazio web a disposizione per creare la tua Home Page**
- **1 casella di posta elettronica (e-mail)**
- **Collegamento tramite rete telefonica tradizionale (PSTN fino a 56 Kbit/s) o rete ISDN fino a 64 Kbit/s**

ANNOTA LE COPPIE DI USERID E PASSWORD PERSONALIZZATE
e i parametri di collegamento che ti verranno forniti al termine della registrazione perché ti serviranno per i successivi collegamenti e per la consultazione della tua casella di posta elettronica.

Ricordiamo che le Chiavi di accesso provvisorie indicate qui sotto servono SOLO per la registrazione e non per i successivi collegamenti.

Se hai ancora problemi di collegamento consigliamo di consultare, ed eventualmente stampare, le informazioni necessarie dalla Sezione "**Importante**", accessibile direttamente dal Menu Principale di ClubNet del CD-ROM o dalla sottocartella 'Print' nella cartella 'Manuali' della cartella "TIN" del CD-ROM.

*Per avere assistenza guidata o per informazioni sui punti della rete di accesso ClubNet raggiungibili al costo di una telefonata urbana, chiama il Numero Verde **800-505595** tutti i giorni 24 ore su 24 o consulta la pagina http://pop.tin.it/clubnet.*

CHIAVI DI ACCESSO PROVVISORIE
c266u000
04350697

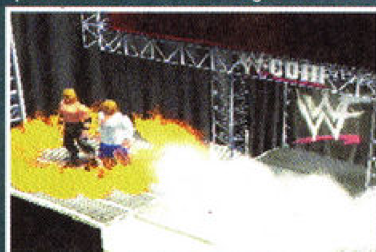
CLUBNET.TIN.IT / INTERNET GRATIS E MOLTO DI PIÙ.



LOTTATORI: PIÙ DI 50
MODALITÀ: 5
ARMI: CIRCA 10
UNO: DUE, TRE!
CARATTERISTICHE: RUMBLE PAK
ALTRI FORMATI: PLAYSTATION

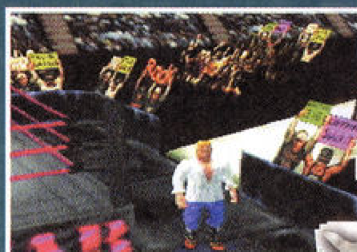
Entrino i gladiatori!

L'ingresso dei personaggi in scena è decisamente impressionante. Oltre ad accompagnare l'entrata di ogni lottatore con la musica appropriata, il Titantron proietta un filmato in cui appare il combattente in azione, mentre questi avanza verso il ring con il suo stile inconfondibile.


▲ Gangrel ed Edge appaiono misteriosamente dal nulla. È una specie di magia... idraulica.



▲ È straordinario come riescano ad avanzare verso il ring malgrado abbiano un evidente bisogno di andare in pensione.


▲ Non manca molto, ci siamo quasi. Oooh, saltare su quel ring deve fare proprio male...

In scena!

Sebbene decisamente a bassa definizione, i filmati dei lottatori non sono affatto male.


▲ Stone Cold? Più che altro, Captain Inferno!




▲ Osservando da vicino il filmato di Mankind riusciremo a distinguere anche il famigerato salto durante l'incontro Hell in the Cell con Undi.

In tre ci si diverte...

Gli scontri a tre sono un vero spasso, specie se ci mettiamo in coppia con un amico contro il computer.


▲ Fingersi morti sperando di non farsi notare non è una gran tattica.


▲ Chiediamo un'interruzione e proviamo i nostri passi di danza.



Fai da te!

Com'è ovvio, il gioco ha un'opzione per la creazione di un lottatore. Ci sarà quindi possibile dare vita alla consueta galleria di mostri. A differenza di quanto avveniva in Attitude, però, se vorremo creare un lottatore a nostra immagine e somiglianza dovremo sudare sette camicie.



▲ Potremo utilizzare come modello un personaggio già esistente...

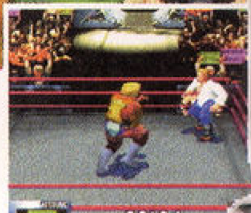

▲ Oppure creare un lottatore da zero. Che uomo attraente.



► Blue Meanie non può competere con Ollie the Slayer... OK, basta ridere!



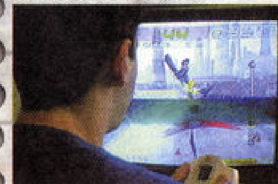




Prime impressioni

Colossi di muscoli... o ciccioni unti?

Dopo un capolavoro del wrestling come WWF Attitude, WWF Wrestlemania 2000 dovrà fare fronte a grandi aspettative.



Sebbene questa versione sia ancora alle prime battute e non comprenda ancora la funzione Road to Wrestlemania, le prospettive sembrano incoraggianti. Il meglio per il momento sono le numerose modalità a più giocatori. Gli incontri in gruppo sono un vero spasso e degenerano rapidamente in colossali risse con arti che roteano, vergognose provocazioni e interi arsenali di armi improprie. L'attenzione dedicata ai dettagli è notevole e la maggior parte dei personaggi ha un aspetto e un comportamento realistici.



Nemmeno questo gioco, però, è ancora riuscito a ovviare al problema che rovina tanti titoli di wrestling: il fatto, cioè, che per la maggior parte del tempo non si abbia la sensazione di controllare veramente ciò che il nostro personaggio fa. Sebbene costituiscano ormai un genere a sé stante, i giochi di wrestling rimangono comunque una forma di picchiaduro e qualsiasi picchiaduro che si rispetti deve avere comandi intuitivi, cosa che sembra mancare a WWF Wrestlemania 2000. Le opzioni, comunque, sono una marea e ci permettono di personalizzare gli incontri. Potremo perfino modificare le reazioni di un lottatore alla vista del suo sangue, scegliendo tra reazione normale, panico e aggressività. Noi sceglieremmo l'ultima possibilità...

il pagellino

\+ Divertentissimo nelle modalità a più giocatori, ma in grado di soddisfare anche l'appassionato solitario.

\- Rappresenterà davvero un progresso rispetto a WWF Attitude di Acclaim?

quando uscirà?

Sulla versione preliminare c'era ancora molto da fare: vanno ancora aggiunte moltissime opzioni.

Dovremmo avere novità sul prossimo numero della più cattiva rivista di videogiochi: il possente Games Master!

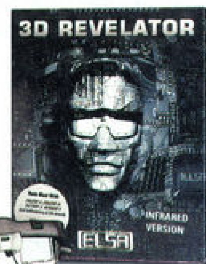
FINORA ERI FUORI DAL GIOCO. ADESSO PROVA A USCIRNE.

L'immagine è tratta dal gioco **SINISTAR** di Game FX-TXQ inc.

ROBERTO COHEN COM.

3D REVELATOR

Hai voluto 3D REVELATOR. E come darti torto? Con gli occhiali 3D REVELATOR di ELSA giocare non è più la stessa cosa, ma è un'esperienza veramente incredibile dove tu sei dentro e il gioco è tutto intorno a te! Perché le immagini 3D ti danno quelle emozioni che solo il realismo alla massima potenza ti può offrire. E poi visto che oggi la maggior parte dei giochi per PC è già realizzata in 3D, il problema diventa un altro: prova ad uscirne!





ELSA

www.elsa.com e-mail: medregion@elsa.com

uando giochi.





Microsoft® SideWinder®
Force Feedback Pro

Il divertimento ha un nuovo standard. Con i suoi eccezionali effetti di risposta ottieni il massimo realismo dai giochi più emozionanti. Non potrai più farne a meno. Ideale per i simulatori di volo.

Microsoft® SideWinder®
Force Feedback Wheel

Afferra il volante e metti il pedale a tavoletta per la corsa del secolo.
Mai provato uno sterzo simile! Metti alla prova la straordinaria tenuta di strada in frenata. Senti dal vivo la vibrazione dello sterrato e i contraccolpi delle buche. Le cinture di sicurezza non le abbiamo fornite, ma quasi ci vorrebbero con una guida spericolata così reale.

Periferiche di gioco Microsoft.
Performance da urlo.

Microsoft®
Dove vuoi andare oggi?®

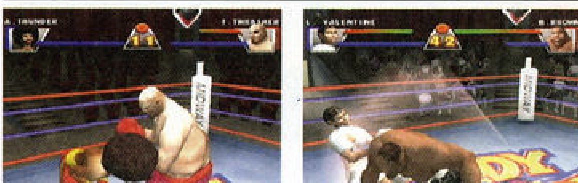


Siamo pronti a darci da fare sul ring? Ci sono molte cose da scoprire in questo nuovo gioco di pugilato...

READY 2 RUMBLE



NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!

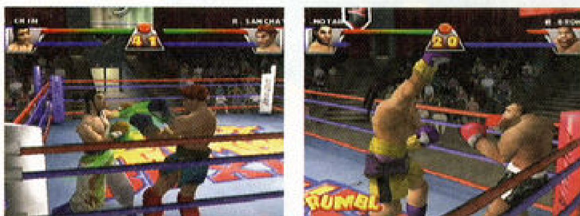


I giochi di pugilato sono di due tipi: quelli che optano per il realismo, di solito lenti e noiosi, e quelli come Ready 2 Rumble, un gioco che sceglie di seguire lo stile tipico dei titoli da sala giochi, con combattimenti all'ultimo respiro. Una decisione davvero saggia.

Come per i migliori giochi di sport, anche questo è facilissimo da apprendere e non dobbiamo essere degli appassionati di pugilato per apprezzare Ready 2 Rumble. I pugili sono delle specie di caricature: hanno delle capigliature "eccessive", sono sovrappeso e il collo quasi scompare nella massa muscolare. Nella modalità Arcade possiamo fare dei combattimenti singoli, mentre in quella Championship dobbiamo fare in modo che il nostro pugile scali le classifiche mondiali, in modo da avere accesso a ingenti conti in banche svizzere, belle macchine e donne di classe...

Un po' di pugni!

Ogni pugile ha due barre dell'energia. Quella in alto indica quanto manca prima di finire K.O, mentre quella in basso mostra quanto sono potenti i pugni.



▲ Se esce una specie di nebbiolina verde dai guantoni allora è un brutto segno.

▲ Il Sig. Brown, sulla destra, si troverà nei guai se non porterà un bel pugno a segno al più presto.



▲ Se sferriamo troppi ganci di una certa potenza, la barra blu dell'energia non avrà tempo di ricaricarsi. Questo significa che non saremo in grado di fare molti danni.

Parole potenti!

Quando portiamo a segno un bel colpo, sul nostro lato dello schermo inizierà a comporsi la parola "RUMBLE". Una volta completate le sei lettere il nostro pugile impazzirà completamente e sarà in grado di sferrare pugni straordinari.



▲ Colpire l'avversario con dei jab è una buona tattica per indebolirlo, ma non ci permette di ottenere la potenza del "RUMBLE".



▲ Più o meno dovrebbe essere così. Colpiamo gli avversari in testa per diventare i pugili più forti del mondo.





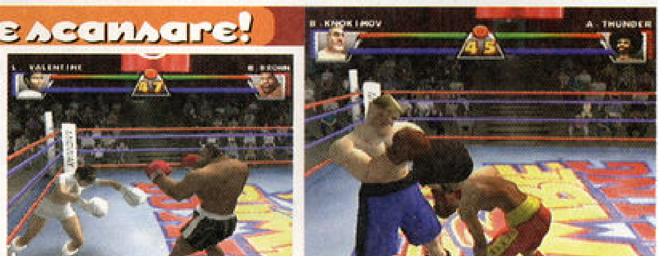
▲ Dai, ne vuoi un po'? Ehi! Dico a te, bestione!



▲ Una volta completate le sei lettere, premiamo contemporaneamente i due pulsanti laterali per attivare la nuova super-potenza. La difesa migliore è scappare!

Schivare e scansare!

Non dobbiamo stare fermi in piedi a prenderle. È fondamentale imparare a schivare i colpi spostandoci e piegandoci se vogliamo dimostrare la nostra superiorità nei confronti degli altri pugili.



CHALLENGE multimedia

Contro la pirateria rivolgiti al

tu MERCATO NERO ia

Grandiosi giochi ad un prezzo imbattibile





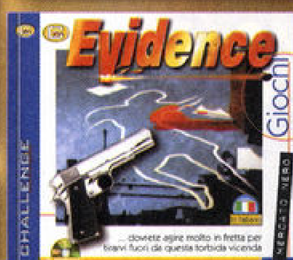






















Ecco i giochi della collana MERCATO NERO di Challenge Multimedia.

Sono titoli originali, completi, sempre in italiano dalla qualità garantita e dalla giocabilità assicurata. Li puoi avere con sole **19.900** Lire!

Cerca i prodotti CHALLENGE MULTIMEDIA dal tuo dal rivenditore di fiducia, oppure rivolgiti direttamente a noi per conoscere le ultime novità.

grafica: RED FROG

PC CD ROM

Per WINDOWS 3.X, 95™/98™



Per saperne di più visita il nostro sito
www.challengemm.it e-mail: jotler@challengemm.it

SVILUPPATORE: MIDWAY
EDITORE: MIDWAY

GENERE: PUGILATO
GIOCATORI: 1-2

CARATTERISTICHE: VMS
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

READY 2 RUMBLE

Sono un essere umano!

Alcuni dei nostri avversari sono così brutti e cattivi che anche le loro mamme non li amano. Dobbiamo sapere bene cosa fare per batterli. La tattica migliore è colpirli con dei jab veloci piuttosto che puntare su un unico colpo da K.O.



▲ Va bene: chi ha rubato la marmellata, eh? Mmm, forse abbiamo trovato il colpevole...



▲ Ecco l'unico e solo Afro Thunder. Che possiamo fare quando s'incavola davvero?



▲ Il manager gli ha detto di non giocare con le tempere prima dell'incontro, ma non gli ha voluto dare ascolto.

Premi!

Per potere allenare il nostro pugile e farlo combattere in incontri validi per il titolo che costano 2.000 dollari l'uno, dobbiamo organizzare match con in palio un premio in denaro. Non ci servono per scalare le classifiche, ma ci fanno guadagnare 2.000 dollari se vinciamo, oltre alle entrate delle scommesse che abbiamo fatto.



▲ Possiamo puntare fino a 20.000 dollari... se ci sentiamo davvero molto sicuri di vincere.

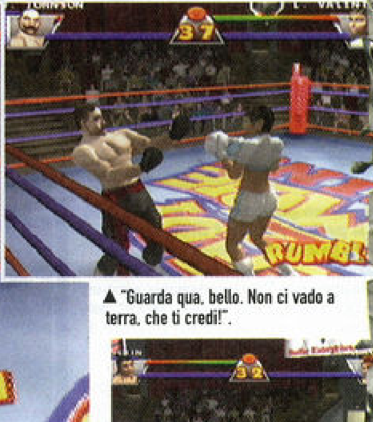


▲ Sicuramente ci sentiremo addosso un bel po' di pressione quando punteremo una grossa somma su un incontro.

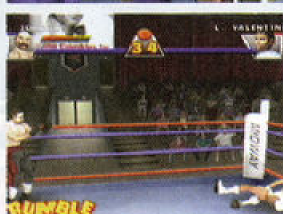
A terra!

È bellissimo vedere come i pugili barcollano prima di andare al tappeto, come se fossero ubriachi. Sembra quasi che si rendano conto che stanno per andare a terra un attimo prima che le gambe cedano.





▲ "Guarda qua, bello. Non ci vado a terra, che ti credi!".



▲ Quando la barra dell'energia in alto scompare, il pugile va al tappeto e non si rialza. L'incontro termina dopo tre atterramenti.

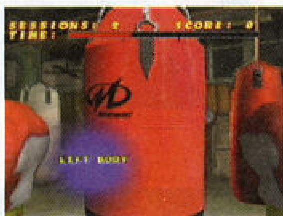


▲ L'effetto sonoro quando il pugile va al tappeto è di grande impatto.

◄ L'arbitro continua a contare anche se arriviamo alla fine di una ripresa.

L'allenamento!

Dobbiamo allenare il nostro pugile se vogliamo avere qualche possibilità di incassare un po' di soldi. C'è una serie di esercizi per mettere alla prove le nostre capacità, oltre che per migliorare le caratteristiche del pugile. Attenzione, però: l'allenamento può costare molto.



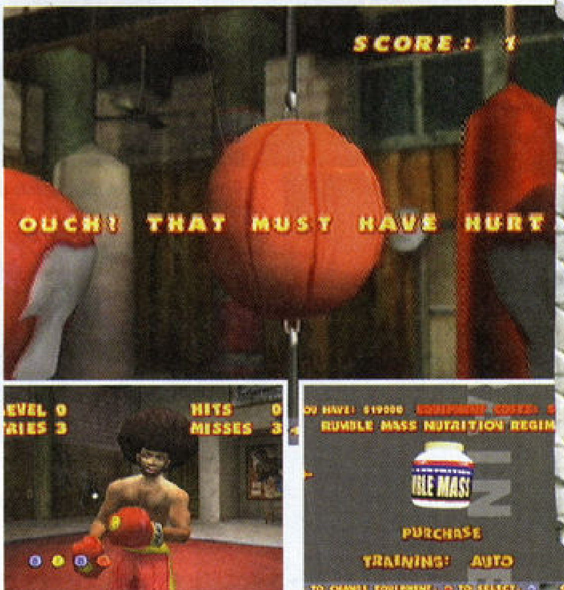
▲ Il sacco serve a sperimentare i vari tipi di colpi.



▲ Se avesse i muscoli grossi come i capelli sarebbe perfetto...



► Tiriamo dei colpi molto veloci per tenere in aria il punching ball.



PRIME IMPRESSIONI

Un incontro di campionato o una zuffa da bar?

Non capita spesso di vedere qualcuno nella redazione di Games Master ridacchiare



davanti a un gioco. A meno che non si tratti di una boiata. Cosa che Ready 2 Rumble non è affatto. I personaggi e le animazioni sono così divertenti ed esagerati che anche i più scettici non hanno potuto fare a meno di sorridere. Non è soltanto quest'aspetto a fare di Ready 2 Rumble un ottimo gioco. Questo titolo ha ottime possibilità di diventare il miglior gioco dedicato al pugilato in assoluto. Non aspettiamoci la



solita roba tipo la divisione in categorie di peso o le regole classiche del pugilato ufficiale. È praticamente uguale a un gioco da sala giochi, anche nel fatto che dobbiamo completare la parola "RUMBLE" per trasformarci in una macchina da combattimento inarrestabile e scatenata. La curva d'apprendimento del titolo ci permette di giocarci senza dover neanche guardare il libretto delle istruzioni, ma potremmo impiegare moltissimo tempo prima di scoprire tutti i segreti di Ready 2 Rumble. In un mondo popolato da giochi per Dreamcast che si prendono troppo sul serio, Ready 2 Rumble sposta l'attenzione sull'aspetto del divertimento puro e semplice.

il pagellino

+ È fluido, veloce, originale, divertente ed estremamente giocabile. Roba esplosiva.

– Chi è alla ricerca di un simulatore di pugilato realistico farebbe bene a cercare qualcos'altro.

quando uscirà?

Dovrebbe già essere sugli scaffali quando uscirà questo articolo.

Sarà un successo o un fiasco? Una recensione completa nel prossimo numero di Games Master.

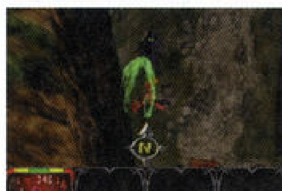


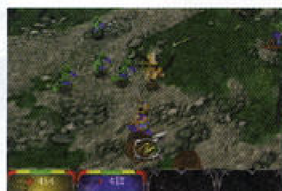
Un tempo la parola Gauntlet era sufficiente a evocare profonde emozioni. Il campione è tornato e ci getta ancora una volta il guanto della sfida...

GAUNTLET LEGENDS



NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!







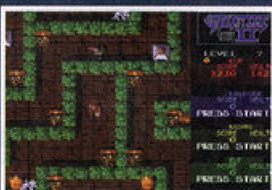
Per tutti gli incantesimi! Sono passati ben quattordici lunghi anni da quando il padre di tutti i titoli a più giocatori è entrato per la prima volta nelle sale giochi.

Per chi non avesse mai avuto il piacere di misurarsi con Thor e compagnia, ecco un breve riepilogo... Il Gauntlet originale era un gioco d'azione con visuale dall'alto, nel quale potevamo scegliere uno fra quattro personaggi, rispettivamente il guerriero, il mago, l'elfo o la valchiria. Meglio ancora se riuscivamo a mettere insieme qualche amico: Gauntlet permetteva infatti che alla sfida partecipassero fino a quattro intrepidi eroi. Lo scopo del gioco era molto semplice: esplorare un numero infinito di segrete e impadronirci di tutti i tesori. Ecco ora Gauntlet Legends, agghindato per il nuovo millennio con una grafica tridimensionale decisamente sfarzosa. L'idea di base è più o meno la stessa dei giochi originali, ma c'è una differenza fondamentale: questa volta saremo noi a creare i nostri personaggi. Le loro abilità aumenteranno in funzione della loro esperienza nel combattimento, rendendoli progressivamente più potenti. Se questo ci sembra poco, aspettiamo di vedere i draghi...

Torniamo alle radici!

Riportiamo indietro l'orologio fino al 1985: ecco il dominatore delle sale giochi e dei computer casalinghi dell'epoca...



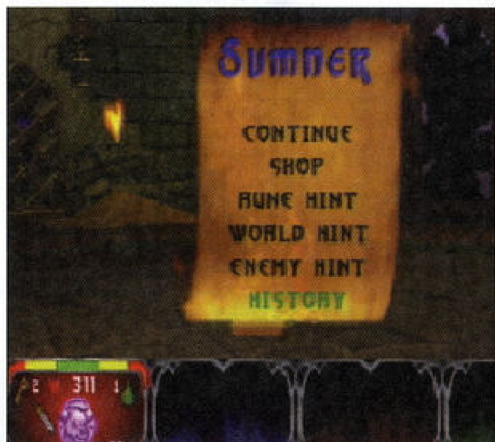


◄Azione con visuale dall'alto, una modalità a quattro giocatori e, naturalmente, un numero incredibile di nemici. Un classico senza tempo!



La sfida è lanciata!

Una volta scelto il nostro personaggio e dopo una breve visita al buon mago Sumner, buttiamoci a capofitto in un frenetico e ininterrotto combattimento!

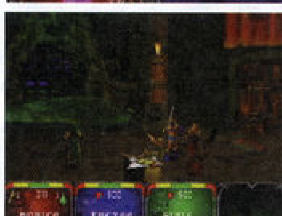




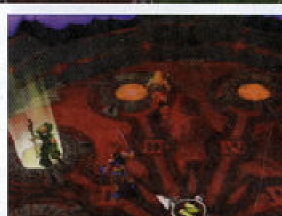
▲ Ecco Sumner, il buon mago barbuto che ci affiderà la nostra missione.



▲ Ed ecco Skorne il demone. Il nostro obiettivo è distruggere questo brutto tipo.



▲ Creeremo noi stessi i personaggi. Potremo provare le nostre mosse qui prima di uscire ad affrontare la malvagità del mondo.



◄Qui potremo scegliere il nuovo labirinto da esplorare o rientrare in uno già visitato.

Creature della notte!

Ci sono esseri davvero agghiaccianti annidati negli angoli più bui dei labirinti. Prepariamoci a incontrare alcuni degli abitanti più 'dentati' di Gauntlet Legends.



▲ Queste bestie rosse sono demoni. Hanno un aspetto ridicolo, ma fanno male e sono in grado di resistere a molti colpi.



▲ Gli orchi sono gli avversari più comuni che incontreremo. Ce n'è una quantità incredibile: sterminiamoli tutti!



GAUNTLET LEGENDS

È pieno come un uovo!

Ci sono talmente tante cose da scoprire in Gauntlet Legends che sembra di trovarsi a una fiera di beneficenza medievale! Facciamoci largo tra le armature e lustriamoci gli occhi...









▲ Un avventuriero che si rispetti non può tornare a casa senza avere le tasche piene di bottino...

◄ Ecco gli orchi. Ce ne sono a centinaia e tutti quanti cercano la rissa.

► Aprendo un forziere potremmo trovarvi annidata nientemeno che la morte! Teniamo a portata di mano una pozione magica per risolvere il problema.

Draghi a bizzeffe

Come tutti i grandi boss di fine livello, quelli di Gauntlet Legends sono, per l'appunto, grandi. Prepariamoci a incontrare il guardiano del castello del primo livello...





▲ Che alito... evidentemente l'ultimo guerriero che si è mangiato gli è andato di traverso. Forse era un mago... si sa, sono pesanti da digerire.

▲ Le pietre possono essere usate come riparo e, una volta distrutte, rivelano oggetti magici e cibo utile per ripristinare il nostro livello di energia.

Ma questa è magia!

Armi magiche, pozioni, amuleti, altre pozioni... Gauntlet Legends ci mette di tutto a disposizione. Usando questi oggetti con accortezza riusciremo a cavarcela nelle situazioni più spinose. Se li sprecheremo, invece, ci troveremo presto nei pasticci.





▲ L'amuleto del fuoco trasforma i colpi del nostro guerriero in mortali palle di fuoco in grado di arrostire gli avversari.

◄ Il triplicatore dei colpi... che ovviamente triplica anche le mutilazioni inflitte agli avversari!

Non teniamoci tutto dentro!

Con il tempo, il livello dell'indicatore Turbo del nostro guerriero aumenterà, consentendoci di usarlo per periodi limitati o di utilizzarne tutta la potenza in un solo spettacolare attacco. Ecco il nostro guerriero esprimersi in tutta la sua potenza per il nostro piacere...



▲ Teniamo premuto il grilletto, premiamo il pulsante di sparo e via coi fuochi d'artificio...



▲ Tutta la furia del guerriero scaturisce sotto forma di un magico drago. Notevole.



▲ L'attacco fa letteralmente a pezzi una fila di nemici in attesa.



▲ Solo la nebbia di sangue che aleggia nell'aria indica il passaggio della magia.

Prime impressioni

Leggenda del combattimento o fiaba malriuscita?

Malgrado la 'crescita' progressiva dei personaggi possa ricordare un po' i giochi di ruolo, Gauntlet Legends è un vero gioco di combattimento. Tanto per cominciare, la scelta dei



personaggi è favolosa e ognuno ha le proprie caratteristiche specifiche e i suoi esclusivi attacchi magici. Per sfruttare al meglio l'intera squadra, raduniamo tre amici e scegliamo un personaggio a testa: il divertimento è garantito. Ci sono perfino alcuni personaggi segreti, anch'essi dotati di speciali poteri magici. Gauntlet Legends non si limita al massacro dei mostri, però. Per sconfiggere i boss del gioco, che compaiono al termine di ciascuna serie di labirinti, dovremo



infatti scovare armi leggendarie nascoste nei meandri del gioco e utilizzarle per colpire i nemici nei loro punti deboli. Dovremo anche tenere d'occhio le nostre finanze: non è una buona idea sperperare tutto il nostro tesoro prima di arrivare a misurarci con i boss, perché in questo modo non ci rimarrà nulla con cui affrontarli. L'azione scorre in maniera molto fluida, perfino con quattro giocatori presenti contemporaneamente sullo schermo; i 4 Mb dell'Expansion Pak qui sono provvidenziali per mantenere elevata la quantità di fotogrammi al secondo a prescindere da quanto frenetica sia l'azione che si svolge sullo schermo. In definitiva, stando a quanto abbiamo visto finora, Gauntlet Legends si preannuncia tremendamente divertente e per giunta davvero enorme. Non vediamo l'ora di giocarci!

il pagellino



Mega-divertimento a base di massacro di mostri, spade, incantesimi e... tutto il resto!



Con il tempo, queste ondate ininterrotte di nemici potrebbero diventare un po' monotone.

quando uscirà?

La traduzione europea del programma sta ricevendo gli ultimi ritocchi: prepariamoci a vederlo apparire presto.

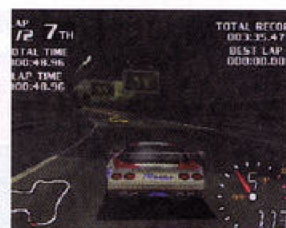


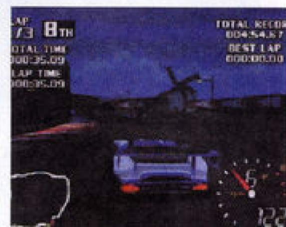
Sul prossimo numero, recensione completa di Gauntlet Legends in tutto il suo sanguinario splendore!



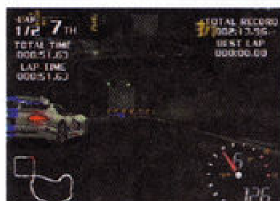
Macchine fiammanti, manovre perfette, slittate, piste intricatissime, immagini spettacolari: che la console Nintendo abbia finalmente per le mani il suo Gran Turismo?

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP





NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!







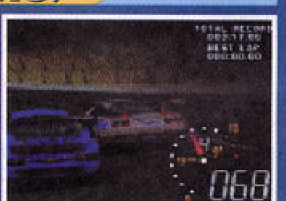
Sono trascorsi tre anni dal lancio del Nintendo 64 e in questo periodo di tempo l'assenza di un gioco di corse veramente straordinario ha pesato come un macigno.

Qualche aspirante è arrivato, per poi scomparire: il positivo ma frustrante V-Rally, l'ultra-noioso Top Gear Overdrive e perfino Top Gear Rally di Boss, un gioco con tre circuiti decente, anche se tutt'altro che spettacolare. Nessuno, però, ha raggiunto veramente il livello di un Ridge Racer o di un Gran Turismo. Ora però tutto sta per cambiare. Dopo aver tastato il terreno con il suddetto Top Gear Rally, Boss ha sfoderato World Driver Championship, un gioco di corse possente, favoloso, che ci farà sudare e mordere le unghie dalla tensione. Dimentichiamoci i 'tentativi' precedenti tipo GT64, San Francisco Rush e... ehm, NASCAR '99. Possiamo gridarlo forte: finalmente, il Nintendo 64 ha un gioco di corse in grado di rivaleggiare con quelli della PlayStation. O quasi. Il meglio è che il gioco assomiglia un po' a Gran Turismo. La domanda è: vale altrettanto?

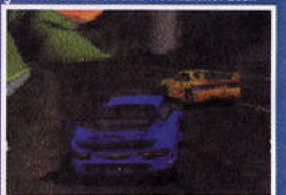
Alla faccia della risoluzione!

World Driver Championship ha un aspetto favoloso anche in bassa definizione. Comunque, potremo giocarci in un'alta definizione da cardiopalma. Però!





▲ World Driver Championship a tutto schermo. Ricordiamoci che potremo giocarci anche ad alta risoluzione. Essi.



Facciamo pratica

Prima di fare alcunché in World Driver Championship dovremo assolutamente fare un giro in modalità Training per prendere la mano sulle manovre ultra-realistiche delle macchine presenti nel gioco.



▲ Visto? Quando ci apprestiamo a imboccare una curva, il computer ci dà un'idea della velocità più adeguata.



▲ Quando lampeggia in rosso, significa che stiamo imboccando la curva troppo velocemente. Come in questo caso.



Uno, due!

Il gioco comprende due gare: GT1 e GT2. Cominceremo con GT2: per scendere sulle piste di GT1 dovremo conquistare la medaglia d'oro.

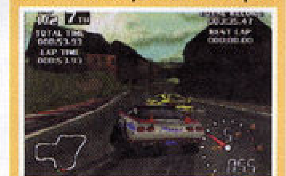


▲ GT2: le sfide cominceranno a diventare un po' più toste in prossimità della Season Cup.

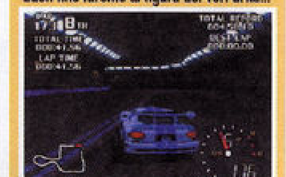
▲ GT1, la seconda delle due colossali competizioni di World Driver Championship. Tutte le gare qui sono tremendamente difficili.

Si scivola!

Ci vuole un po' per abituarsi alle manovre di World Driver Championship e soprattutto all'utilizzo del peso della parte posteriore della macchina per superare le curve. Sono un po' come le derapate in Mario Kart... e potremo sfruttare anche le altre macchine! Slittiamo nella loro direzione imboccando una curva: ci proteggeranno, impedendoci di finire fuori pista. Bel colpo.



▲ Qui si scivola! Se la derapata andrà a buon fine faremo la figura dei veri dritti...



▲ In caso contrario, il fatto di averci provato ci farà fare la figura dei fessi.

Vediamo i replay!

Come Gran Turismo, World Driver Championship ha una favolosa modalità replay che ci consente di rivedere l'intera gara dall'inizio alla fine, da numerose inquadrature diverse. È talmente realistico che sembra di vedere la TV!



▲ La telecamera si sposta a intervalli regolari lungo il circuito...



▲ ...il che significa che avremo sempre la visuale ottimale della gara. Grande, eh?



▲ Naturalmente, oltre a mostrarci i nostri migliori tocchi di classe durante la gara...



▲ ...i replay mostrano anche le sbandate e gli scontri più imbarazzanti.

Coppa dopo coppa...

World Driver Championship comprende 10 diverse piste, ognuna delle quali offre tre differenti percorsi. Procedendo attraverso GT1 e GT2 ci ritroveremo a percorrere le varie versioni di ciascuna pista.



▲ La Foresta Nera in Germania. La gara inizia all'alba e la luce aumenta progressivamente.

◄ Las Vegas. Non avremo il tempo di dedicarci al gioco d'azzardo, però: la pista è durissima. Specie i tremendi tunnel a 90 gradi.

► Les Gets, in Francia, è un circuito innevato di prim'ordine... e si scivola parecchio.

Servizio personale!

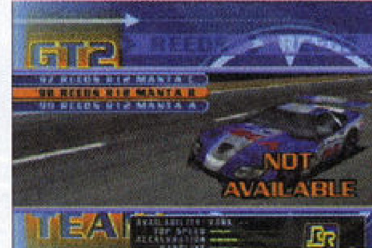
Accanto agli elementi classici di tutti i giochi di corse, World Driver Championship introduce una sorta di "trama": dovremo correre per conto di diverse squadre, sbloccando nel frattempo le loro rispettive macchine. Potremo cambiare squadra a nostro piacimento, ma alcuni boss non la prenderanno molto bene se li abbandoneremo a metà stagione.



▲ Scegliamo la nostra macchina. Ce ne sono 33 in tutto e diventano sempre meglio man mano che procediamo nel gioco.



▲ Prendendo una macchina sceglieremo anche una squadra per la quale correre. Ehm, 'Skip' ha un'aria amichevole, no?



▲ È possibile visualizzare tutte le macchine del gioco. Potremo però ottenere le migliori solo in un secondo tempo.

DETTAGLI DA BRIVIDO!

Alcuni dei dettagli delle piste sono straordinari: si vede un aeroplano volare sopra Zurigo e i grattacieli torreggiano sopra di noi mentre sfrecciamo per le strade di Kyoto. Fantastico!



Solo io e te...

La modalità a due giocatori è favolosa, ma perché la gara sia interessante il nostro avversario dovrà essere più o meno al nostro stesso livello: si tratta infatti di una sfida a due, senza concorrenti controllati dal computer in pista.



▲ La modalità a due giocatori richiede concorrenti estremamente competenti...



▲ ...che conoscano le piste. In caso contrario, la gara sarà... beh, schifosa.

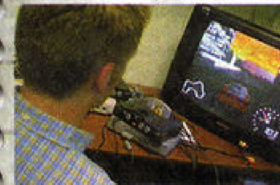
PRIME IMPRESSIONI

Insomma, che dire di queste manovre?

World Driver Championship è un gioco di corse fantastico, ma richiederà un po' di pazienza da parte nostra. Le manovre sono tra le più realistiche che ci sia mai



capitato di vedere in un videogioco di questo tipo e di conseguenza sono anche tra le più difficili da imparare. Quasi sempre gli errori ci costeranno cari e il sistema delle derapate rende il tutto ancora più complicato, sebbene queste non possano tecnicamente dirsi delle derapate: si tratta più che altro di semi-slittate. Capiremo di che si tratta quando proveremo il gioco. Il gioco comunque non presuppone che noi capiamo immediatamente questo sistema



di manovre. Al contrario, l'ottima modalità Training ci guiderà lungo l'intero gioco, aiutandoci a farci un'idea di quando accelerare e quando usare i freni e fornendoci anche una visuale dei circuiti senza alcun avversario. Anche una volta iniziato il gioco vero e proprio, comunque, non saremo scaraventati di botto nel pieno dell'azione: nelle prime gare di GT2, specie nella prima Novice Cup, dovremo correre lungo i circuiti di Rome A e Hawaii A, relativamente facili, che ci consentiranno di capire immediatamente come funzionano le cose. Insomma, pur riconoscendo che avremo bisogno di un po' di tempo per farci la mano, non c'è dubbio che in questo titolo ci attendono ore e ore di divertimento. L'aspetto, poi, è assolutamente incredibile. A presto un articolo sull'argomento!

il pagellino

+ Un sacco di piste, 33 macchine, una trama e un aspetto splendido.

– Il sistema di guida potrebbe risultare un po' troppo difficile per alcuni.

quando uscirà?

Il gioco è già in vendita negli USA; un paio di modifiche ancora e lo vedremo presto anche qui.

Sul prossimo numero di Games Master pubblicheremo una recensione completa e di questo favoloso gioco.



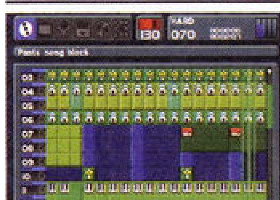
Fat Boy Slim? Mah, si può fare di meglio con Music 2000. In pochissimo tempo saremo tutti grandi musicisti. Cioè, più o meno...

MUSIC 2000





NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

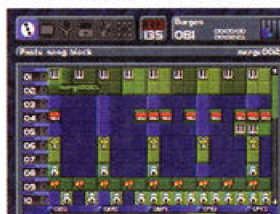




Ehi, DJ! Pompa il volume! E così, pensavamo che la nostra PlayStation servisse solo per i giochi, eh? Dopotutto è solo una console, eh? Errore! Un anno dopo il rivoluzionario Music, ecco il seguito, fantasiosamente intitolato Music 2000. Come il suo predecessore, non è un gioco. Non si fanno punti, non si vince né si perde, non ci sono aree segrete da scoprire. Quello che abbiamo per le mani è invece uno 'strumento musicale' accessibile ma sorprendentemente potente: un sequencer, un campionatore (novità!) e una libreria di suoni. Uno strumento che ci permetterà di sfornare pezzi decisamente tosti, anche se non abbiamo NESSUNA conoscenza musicale. Esce a Natale e romperà i timpani ai nostri genitori: cosa potremmo desiderare di più?

Sequenza dopo sequenza

Un brano è costituito da un insieme di sequenze, ciascuna delle quali rappresenta una linea di basso, una melodia o altro. Ogni sequenza può inoltre essere personalizzata o costruita da zero.



▲ Scegliamo un'area sullo schermo, che rappresenta la lunghezza che vogliamo attribuire alla nostra sequenza.



▲ Se sceglieremo un'area vuota, potremo costruire un assolo o un giro ritmico completamente originale.



▲ Questo schermo ci permette di modificare qualsiasi nota contenuta nella sequenza. Quando avremo apportato le modifiche necessarie, potremo incollare nuovamente la sequenza nel nostro brano.

Diamoci dentro!

Il sistema più facile e rapido per comporre un pezzo dance consiste nell'utilizzare le centinaia di sequenze preregistrate offerte dalla banca dati per costruire le varie parti del brano. Potremo anche ascoltare in anteprima ciascun elemento prima di introdurlo nel nostro capolavoro.



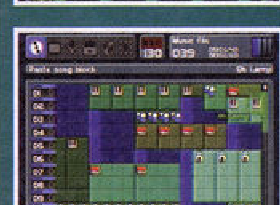
▲ All'inizio la nostra griglia sarà vuota. Non ci metteremo molto, però, a riempirla strato dopo strato con le nostre delizie musicali.



▲ Cominciare dalla linea di basso è sempre una buona idea. Perché non scegliere un po' di Big Beat? O magari un po' di Drum 'n' Bass?







▲ Sbirciando nella parte in alto a destra dello schermo potremo sapere quanto dura il nostro pezzo.

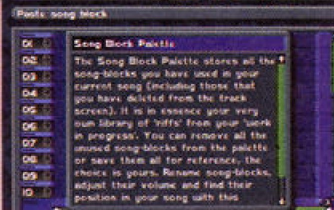


▲ Ogni sequenza della libreria di suoni ha un nome specifico. Ma che nome sarebbe Jow Jow Binks? Le sequenze già utilizzate sono collocate in una palette: in questo modo ci sarà più facile inserire delle ripetizioni.

Niente caos!

Il sistema dei menu è molto più chiaro e intuitivo di quello dell'originale. Se ci troveremo bloccati, basterà premere ● per visualizzare un menu che comprende tutte le opzioni attivate e le scelte che abbiamo fatto.





Guillemot

HORSE POWERED.



Official Licensed Product

SHOCK² RACING WHEEL

Il volante in grado di offrire le migliori sensazioni per una guida sportiva sulla tua PlayStation™:

- 2 leve del cambio digitali, come quelle adottate da Ferrari
- 2 leve e 2 pedali analogici: accelerazione e frenata progressive. Funzioni R1 e R2
- 2 potenti motori nell'impugnatura, per ricordarti di avere un bolide tra le tue mani
- Struttura di fissaggio dotata di 4 ventose e di un morsetto centrale, per incollarsi all'asfalto
- Puoi scegliere fra 3 modalità di gioco: Digital, Shock² (Analog + compatibile Dual Shock™) e Negcon™, per una completa libertà di guida



Disponibile anche in versione **PC**: Racing Wheel & Force Feedback Racing Wheel.

www.guillemot.com

UBI SOFT S.p.A.: Viale Cassala, 22-20143 Milano (Italy)
Tel: 00 39 02 83 312 1 - Fax: 00 39 02 83 312 300

Il campionatore!

La migliore novità di Music 2000 è la sua capacità di campionare brani dai nostri CD audio: basta scambiare il disco di Music 2000 con uno dei nostri e premere Record! Potremo registrare campioni lunghi fino a 10 secondi se sceglieremo la qualità sonora più elevata o fino a 40 secondi se opteremo per una qualità inferiore.



▲ Una volta registrato il nostro campione, dovremo creare una nuova sequenza per inserirlo nel nostro brano.

▲ Decidiamo quante sequenze dovrà occupare il nostro campione. Potremo abbreviarlo anche in un secondo momento.

▲ Potremo quindi utilizzarlo a nostro piacere, modificandone altezza, volume, durata eccetera...

Chitarre!

Mentre il Music originale si concentrava esclusivamente sulla dance, Music 2000 ci permetterà anche di suonare ROCK! Non male, per chi ha il pallino degli assoli di chitarra. Gli altri faranno meglio a evitare questa funzione come la peste. Basta dare un'occhiata ai nomi delle sequenze: Wah Lead D, Riff Fill A... Meglio comprarci una chitarra vera.



▲ Guardando questa roba è impossibile farsi un'idea di cosa stiamo suonando.



▲ Sì, ma si può suonare 'Stairway to Heaven' con Music 2000? Beh, probabilmente no...

Jam session!

Con l'aiuto di un buon vecchio Multitap potremo coinvolgere fino a quattro persone in una jam session digitale. Purtroppo, però, il tutto si limiterà alla possibilità di escludere e di reintrodurre i vari canali premendo il pad.



▲ Volendo, potremo programmare ogni pulsante del pad in modo che suoni una nota diversa.

▲ Se la nostra jam session verrà particolarmente bene potremo anche registrarla su una memory card per poterla riascoltare quando vorremo.

▲ Mmm, così sì che è tosto. Davvero! Basta guardare...

◄ Potremo scegliere di manipolare la consueta varietà di strumenti.

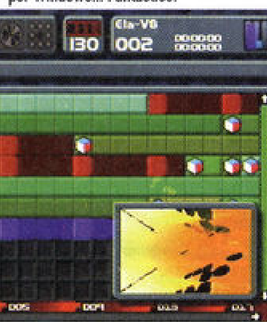
Anche l'occhio vuole la sua parte

Una volta composto un pezzo da classifica, potremo completarlo con un video opportunamente psichedelico. La funzione video funziona in modo simile alla libreria di suoni: potremo scegliere e sistemare un sacco di elementi diversi in modo da dotare il nostro brano di un accompagnamento visivo adeguato.

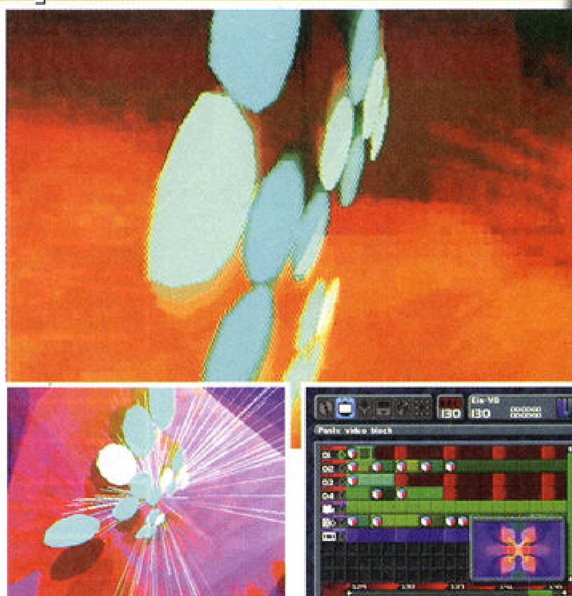
▲ Assomiglia agli sfondi che usiamo noi per Windows... Fantastico.



▲ Ehi, ragazzi, questo è quello che ci vuole. Grande!



► Anche per i video si utilizza il sistema dei blocchi, facile ma efficace.



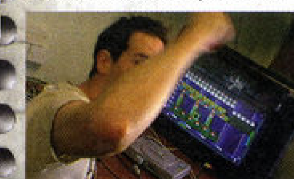
PRIME IMPRESSIONI

Uno strumento per suonare... o per gente suonata?

Sulle prime, Music 2000 sembra abbastanza complicato. Non appena si comincia a maneggiarlo, però, si scopre la notevole intuitività della sua interfaccia,



specie se paragonata con quella del primo Music. Il tutto ha anche un'aria molto più professionale. Se Music era un prodotto carino, ma in fondo una specie di giochino, Music 2000 costituisce un netto progresso e assomiglia di più a un programma musicale serio. Detto questo, è comunque facilissimo creare un pezzo utilizzando le centinaia di brani strumentali, linee di basso, giri di batteria, melodie ed effetti preregistrati che formano la libreria dei suoni di Music 2000. È la nuova funzione campionatore,



però, ciò che dovrebbe entusiasmare di più gli emuli di Fat Boy Slim. Basta cliccare sull'icona CD, inserire un CD di nostra scelta e campionare! I risultati sono stupefacenti: le registrazioni sono davvero ottime, ben diverse dalle schifezze malamente distorte che potremmo aspettarci. Anche il suono degli strumenti è stato migliorato e molti suonano in modo piacevolmente realistico. Non che manchino anche in Music 2000 degli elementi un po' dubbi, però. Qualsiasi tentativo di introdurre parti di chitarra nei brani, per esempio, non produrrà che orrende cascate di note da Yngwie Malmsteen dei poveri. La possibilità di effettuare jam session in quattro, poi, risulta divertente per non più di tre minuti. Se lasciamo da parte questi elementi, però, Music 2000 non è affatto male.

il pagellino

\+ Usarlo è facilissimo e ci permette anche di effettuare campionamenti!

− Se l'idea di fare musica non ci interessa, meglio lasciarlo perdere...

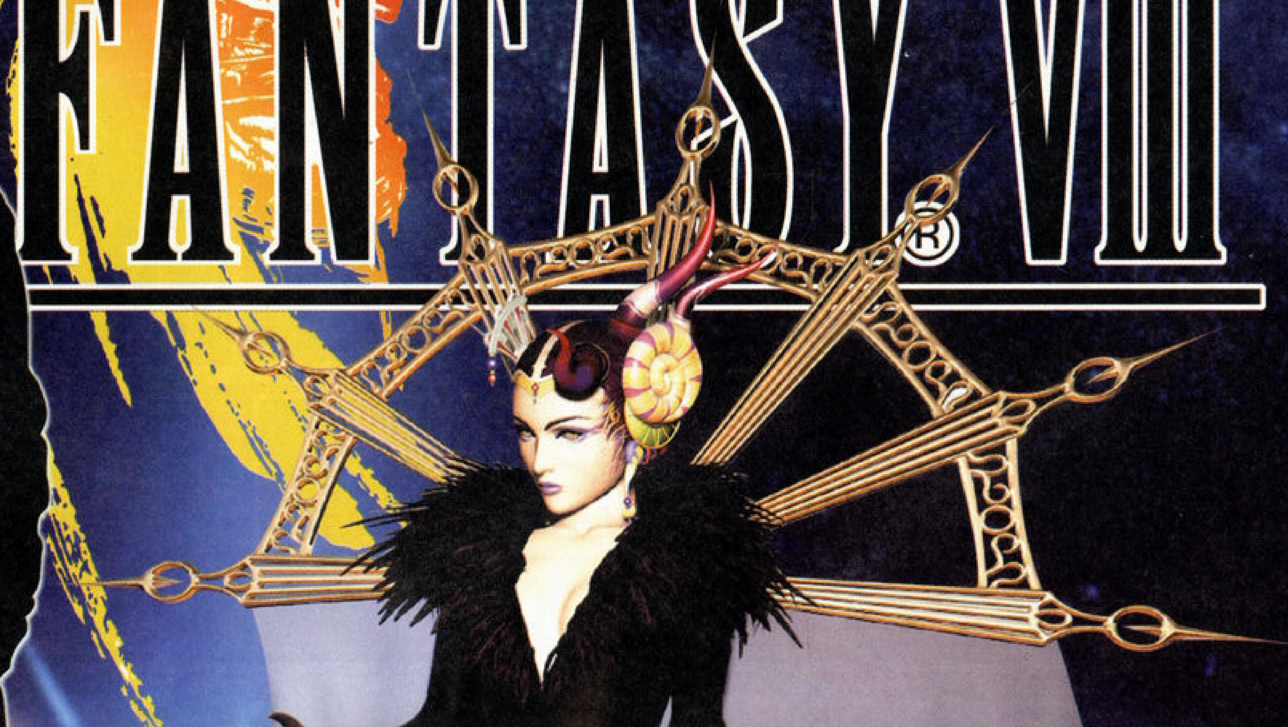
quando uscirà?

Attualmente è completo all'80% e quindi ancora pieno di irritanti difettucci.

Vai con la techno! Contiamo di pubblicare una recensione della versione definitiva del gioco sul prossimo numero.






FANTASY VIII



Games Master

IN USCITA

Il calendario indispensabile di Games Master

Il nostro viaggio alla ricerca delle date di pubblicazione dei giochi è giunto alla meta. Leggiamo queste pagine e meravigliamoci. Vogliamo essere guerrieri? Maghi? Investigatori? Ladri? Potremo interpretare questi e altri ruoli, ma... per il momento dobbiamo avere pazienza e attendere l'uscita dei titoli. Se ci siamo persi qualche gioco dei mesi precedenti, nessun problema: abbiamo incluso anche le ultime uscite!

OTTOBRE

8	Tarzan	Tarzan	PSX
8	Rainbow Six	Take Two	PSX
8	UEFA Striker	Infogrames	PSX
8	Mortal Kombat Gold	GTI	PSX
8	Tenchu	Platinum	PSX
8	Chocobo Races	Square	PSX
8	Duke Nukem Zero Hour	GTI	N64
8	Mortal Kombat Gold	GTI	N64
8	Rainbow Six	Take Two	N64
8	Raven War	GTI	PC
8	UEFA Striker	Infogrames	DC
8	Mortal Kombat Gold	GTI	DC
8	GTA	Take Two	GB
8	Evel Knievel	Take Two	GB
8	Mortal Kombat Gold	GTI	GB
8	Revolt	Acclaim	GB
8	Star Wars Racer	Nintendo	GB
9	Final Fantasy 8	Sony	PSX
14	Dreamcast	Sega	DC
14	Sonic Adventure	Sega	DC
14	Virtua Fighter 3tb	Sega	DC
14	Trick Style	Sega	DC
14	Sega Rally 2	Sega	DC
14	Powerstone	Sega	DC
14	Incoming	Sega	DC
14	Blue Stinger	Sega	DC
15	Tarzan	Nintendo	GB
15	Faraon	Sierra	PC
15	Defiance	Take Two	PC
15	Destruction Derby 3	Nintendo	N64
15	Lucky Luke	Platinum	PSX
15	ISS Evolution	Konami	PSX
15	Hot Wheels Racing	EA	PSX
22	Dune 2000	EA	PSX
22	Master of Monsters	ASCII	PSX
22	Earthworm Jim 3D	Interplay	PSX
22	EPGA Golf	EA	PSX
22	3D Ultra Pool	Sierra	PC
22	3D Ultra RC Racing	Sierra	PC
22	3D Ultra Trains	Sierra	PC
22	Pro X Racer	Activision	PC
22	Rayman 2	Ubisoft	PC
22	Toy Commander	Sega	DC
22	Cool Boarders Burn	Sega	DC
22	Rayman 2	Ubisoft	N64
22	Earthworm Jim 3D	Interplay	N64
25	Tetris 64	Nintendo	N64
28	Music 2	C/masters	PSX
20	Smurfs	Infogrames	PSX
29	Worms: Armageddon	Infogrames	PSX
29	Ronin Blade	Konami	PSX
29	GTA 2	Take 2	PSX
29	Special Forces	EA	PSX
29	Champ Motorcross	Sony	PSX
29	Nascar 2000	EA	PSX
29	Xena Warrior Princess	Sony	PSX
29	GTA2	Take 2	PC
29	House of the Dead 2	Sega	DC
29	Resident Evil 2	Virgin	N64
29	Twelve Tales Conker 64	Nintendo	N64
29	Worms: Armageddon	Infogrames	N64
30	Constructor	Sony	PSX
N.D.	This Is Football	Sony	PSX
N.D.	Lego Rock Riders	Lego	PSX
N.D.	Lego Racer	Lego	PSX
N.D.	Destrega	Sony	PSX
N.D.	Fighting Force 2	Eidos	PSX
N.D.	Shao Lin	THQ	PSX
N.D.	Um Jammer Lammy	Sony	PSX
N.D.	Carmageddon	SCI	PSX
N.D.	South Park	Acclaim	PSX
N.D.	EPGA Golf	EA	N64
N.D.	Lego Racer	Lego	N64
N.D.	Starcraft 64	Nintendo	N64
N.D.	Bomberman Quest	Virgin	GB
N.D.	Jimmy White's Cueball	Virgin	DC
N.D.	Dukes of Hazzard	GTI	PC
N.D.	The Sims	EA	PC
N.D.	Giants	Virgin	PC
N.D.	Blade	Infogrames	PC
N.D.	Quake 3: Arena	Activision	PC
N.D.	Midnight GT	GTI	PC
N.D.	Asterix	Infogrames	PC
N.D.	Battlezone 2	Activision	PC

NOVEMBRE

5	Le Mans 24 Hour	EA	PSX
5	Spyro the Dragon 2	Sony	PSX
5	Beatmania	Konami	PSX
5	FIFA 2000	EA	PSX
5	Bugs Bunny	Infogrames	PSX
5	Prince Naseem Boxing	C/Masters	PSX
5	Get Bass Fishing	Sega	DC
5	F1 Racing Sim	Ubisoft	DC
5	Hot Wheels Racing	EA	N64
5	Alien	Fox	GB
5	FIFA 2000	EA	PC
5	Demolition Racer	Infogrames	PSX
5	Cyber Tiger	GTI	PSX
5	Indiana Jones: Infernal	LucasArts	PSX
12	No Fear Biking	C/Masters	PSX
12	Nightmare Creatures 2	Kalisto	PSX
12	Track & Field	Konami	PSX
12	Worms: Pinball	Infogrames	PSX
12	WWF Attitude	Acclaim	DC
12	Street Fighter Alpha 3	Capcom	DC
12	Red Dog	Sega	DC
12	Ultimate Football	Nintendo	N64
12	Worms	Infogrames	N64
12	Mario Golf	Nintendo	N64
12	Nightmare Creatures 2	Mindscape	N64
12	Alien Resurrection	Fox	PSX
12	Medal of Honour	EA	PSX
12	Apocalypse	Platinum	PSX
12	Alien Resurrection	Fox	PC
12	Police Quest SWAT 3	Sierra	PC
12	Track & Field	Konami	GB
12	Mr Nutz	Infogrames	GB
12	Worms	Infogrames	GB
12	Mission Impossible	Infogrames	GB
12	Jimmy White's Cueball	Virgin	GB
12	Magical Tetris	Nintendo	GB
19	Premier Manager 2000	Gremlin	PSX
19	Fear Factor	Eidos	PSX
19	Ready 2 Rumble	Midway	PSX
19	Chef's Luv Shack	Acclaim	PSX
19	Super Smash Bros	Nintendo	N64
19	Armourines	Acclaim	N64
19	Mario Artist and Camera	Nintendo	N64
19	Banjo Tooie	Nintendo	N64
19	Nuclear Strike	THQ	N64
19	Ready 2 Rumble	Midway	N64
19	Space Invaders	Activision	N64
19	Chef's Love Shack	Acclaim	N64
19	Turok Rage Wars	Acclaim	N64
19	Le Mans 24 Hour	Infogrames	PC
19	Half Life Team Fortress 2	Sierra	PC

In uscita in Giappone

Cosa aspettano in Giappone..



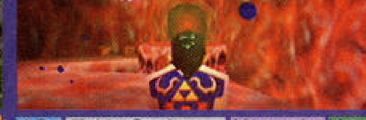
Mar	PlayStation 2	Sony	PSX2

Nelle news troveremo altre notizie sulla console più attesa in assoluto nella storia dei videogiochi.



Mar	Tekken 4	Sony	PSX2

Non si può lanciare una nuova console senza un picchiaduro e Tekken è perfetto per questo scopo.



N.D.	Zelda Gaiden	Nintendo	N64

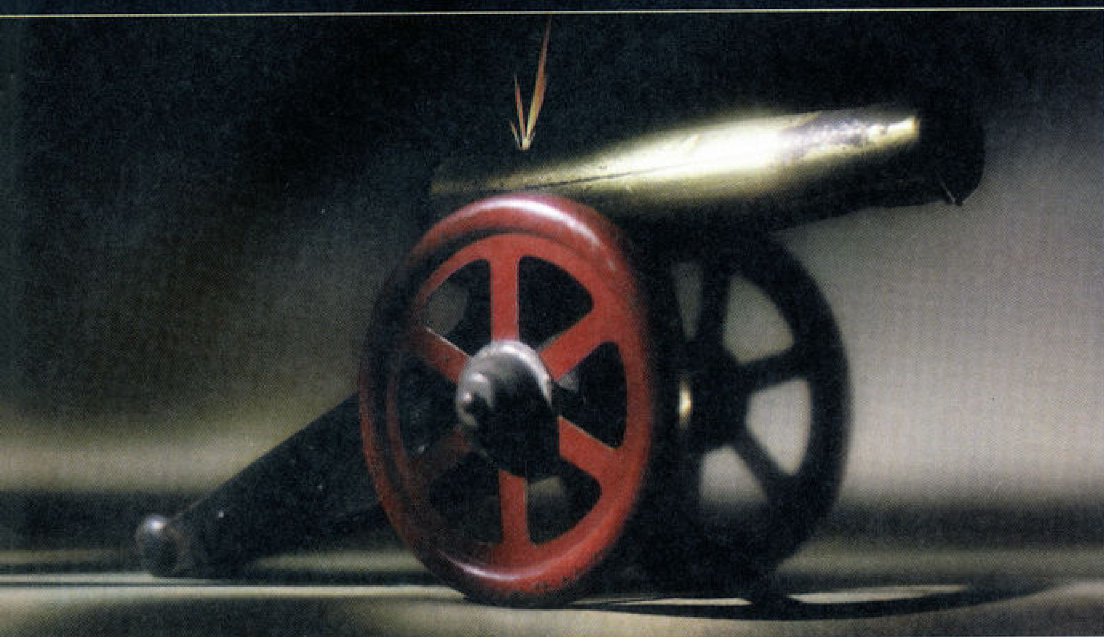
Un nuovo gioco dedicato a Zelda? Chi ritiene che non venderà cento miliardi di copie già dal primo giorno? Nessuno.



N.D.	64DD	Nintendo	N64

Esiste davvero, l'abbiamo visto noi. Molto presto, i giapponesi ci giocheranno. Noi, purtroppo, no.

i CD-Rom sono originali, il prezzo è rivoluzionario. E parlano italiano.





Ogni CD-Rom a sole 9.900 lire.

ogni CD-Rom è originale, integrale, in italiano* e a sole 9.900 lire.



- Oltre ~~1.000.000~~ 2.000.000 di copie già vendute
- vasta scelta di titoli originali
- Oltre 2.000 punti vendita in Italia
- Continue novità in arrivo

Per chi non si accontenta facilmente, ecco un'incredibile rivoluzione: 9&nove, la più emozionante collana di CD-Rom originali Microforum Italia che raccoglie giochi, intrattenimenti, educational e utilities, in italiano e a sole 9.900 lire. Lasciatevi catturare dalle incredibili animazioni. Ammirate la creatività della grafica e la brillantezza dei colori. Sfruttatene l'intelligenza e l'utilità. Ma soprattutto... iniziate la collezione. L'occasione è unica. Difficile opporre resistenza. Per conoscere i titoli della collana e scoprire quale è il punto vendita più vicino, visitateci su internet www.microforum.it o contattateci al numero 06 33251274.

*alcuni titoli hanno in italiano solo il manuale o le istruzioni d'uso.

Per diventare nostri concessionari, contattateci allo 06 33251274



Microforum Italia Point. Il meglio a meno.

Microforum Italia srl via Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 06 33251274 - http://www.microforum.it - e-mail: info@microforum.it

Attenzione a non perdere questi!

Un Dreamcast per le feste

Non ci sono dubbi: il pezzo forte di questo Natale è il Dreamcast con i suoi splendidi giochi. Dalla regia ci dicono che ci dovrebbero essere scorte in abbondanza, ma non contiamoci troppo. Facciamo in modo di ordinare per tempo le nostre copie.



OTT | Dreamcast | Sega | DC

Ci ha fatto aspettare un po', ma i giochi che lo accompagnano valevano l'attesa.



OTT | Final Fantasy 8 | Sony | PSX

C'è chi dice che sia uno dei migliori giochi mai prodotti. Scopriamo perché.

19	Half Life Expansion Pack	Sierra	PC
19	Slave Zero	EA	PC
19	Ronaldo Football	Acclaim	GB
19	Turok Rage Wars	Acclaim	GB
19	Ready 2 Rumble	Midway	GB
19	Space Invaders	Activision	GB
19	Wrestlemania 2000	THQ	GB
19	Ready 2 Rumble	Midway	DC
19	Supreme Snowboarding	Sega	DC
22	Rayman 2	Pinnacle	N64
26	Formula 1	Eidos	PSX
26	ICC Cricket	EA	PSX
26	Knockout Kings 2000	EA	PSX
26	Resident Evil 3: Nemesis	Eidos	PSX
26	South Park Rally	Acclaim	PSX
26	Tomorrow Never Dies	MGM	PSX
26	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	PSX
26	Wu Tang Clan	Activision	PSX
26	Donkey Kong World	Nintendo	N64
26	Knockout Kings 2000	EA	N64
26	South Park Rally	Acclaim	N64
26	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	N64
26	Spiderman	Activision	N64
26	Soul Calibur	Sega	DC
26	South Park Rally	Acclaim	DC
26	Die Hard Arcade 2	Sega	DC
26	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	DC
26	Spiderman	Activision	PSX
27	NHL Hockey '99	EA	N64
N.D.	Resident Evil	Virgin	GB
N.D.	Street Fighter Alpha	Virgin	GB
N.D.	Jimmy White's Cueball	Virgin	PSX
N.D.	Dino Crisis	Virgin	PSX
N.D.	Millennium Soldier	Infogrames	PSX
N.D.	Official F1 Racing	Eidos	PSX
N.D.	Rising Zan	Infogrames	PSX
N.D.	Trick 'n' Snowboard	Virgin	PSX
N.D.	Urban Chaos	Eidos	PSX
N.D.	Resident Evil 2	Capcom	DC
N.D.	Marvel Vs Capcom	Capcom	DC
N.D.	Pen Pen Tricelon	Sega	DC
N.D.	Demolition Racer	Infogrames	PC
N.D.	Soldier of Fortune	Activision	PC
N.D.	Indiana Jones: Infernal	LucasArts	PC
N.D.	Off Road	EA	PC
N.D.	Interstate '82	Activision	PC
N.D.	Carma 3: Death Race	SCI	PC
N.D.	Mercedes Truck	THQ	PC
N.D.	Duke Nukem 4Ever	GTI	PC
N.D.	Dark Reign 2	Activision	PC
N.D.	Formula 1	Eidos	PC
N.D.	Messiah	Interplay	PC
N.D.	Shanghai Dynasty	Mindscape	PC
N.D.	Obi-Wan: Dark Forces 3	LucasArts	PC
N.D.	Star Trek: Insurrection	Interplay	PC

N.D.	Theme Park 2	EA	PC
N.D.	Vampire	Activision	PC

DICEMBRE

3	WWF 2000	EA	N64
3	Road Rash Unchained	EA	PSX
3	Saboteur	Eidos	PSX
7	Gran Turismo 2	Sony	PSX
17	Crash Bandicoot Rally	Sony	PSX
18	Tonic Trouble	Ubisoft	PSX
N.D.	Warpath: Jurassic Park	EA	PSX
N.D.	Fisherman's Bait	Sony	PSX
N.D.	Drakan	GTI	PC
N.D.	DaiKatana	Eidos	PC
N.D.	Conquest Frontier Wars	Interplay	PC
N.D.	A-10 Warthog	EA	PC

GENNAIO

14	Lords of the Realm 3	Sierra	PC

FEBBRAIO

4	X-Men	Virgin	N64
4	X-Men	Virgin	PSX
11	Wrestlemania 2000	THQ	PSX
19	Smurfs	Infogrames	GB
N.D.	Earthworm Jim 3D	Interplay	PC
N.D.	Loose Cannon	Activision	PC
N.D.	Metropolis Street Racer	Sega	DC
N.D.	Pokémon Pinball	Nintendo	GB

DA CONFERMARE

N.D.	Die Hard Trilogy 2	Fox	PSX
N.D.	Actua Soccer 4	Gremlin	PSX
N.D.	Crash Bandicoot 4	Sony	PSX
N.D.	Dino Crisis	Virgin	PSX
N.D.	ECW Wrestling	Acclaim	PSX
N.D.	Fighting Force 2	Eidos	PSX
N.D.	ISS Evolution	Konami	PSX
N.D.	PlayStation 2	Sony	PSX
N.D.	X Files	Sony	PSX
N.D.	Perfect Dark	Rare	N64
N.D.	Babylon 5	Activision	PC
N.D.	Black & White	EA	PC
N.D.	Freelancer	Microsoft	PC
N.D.	GTA 2	Take Two	PC
N.D.	Speed Devils	Sega	DC
N.D.	Actua Soccer	Infogrames	DC
N.D.	Baldur's Gate	Interplay	DC
N.D.	Shenmue	Sega	DC
N.D.	Wrestlemania 2000	THQ	DC
N.D.	Pokémon Silver	Nintendo	GB
N.D.	Pokémon Gold	Nintendo	GB
N.D.	Pokémon Snap	Nintendo	GB

Tutte le date di pubblicazione sono quelle ufficialmente note al momento in cui scriviamo, ma possono subire modifiche in qualsiasi momento, in particolare quelle relative agli ultimi mesi dell'anno.



NUMERI UTILI

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Software & Co.
Via Brodolini 30
21046 Malnate (VA)
Tel. 0332 803111 Fax 0332 429885

Halifax
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

3D Planet
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
http://www.3dplanet.it

Ubi Soft
Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
http://www.ubisoft.it

Sega
Fax 02 96460214

Nintendo (Global Game)
Via Savona 43
20100 Milano
Tel. 02 48950128 – Fax 02 47719201

Sony
Via Flaminia 872
00192 Roma
http://www.playstation.it

Cidiverte
Via Campo dei Fiori 61
21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
http://www.cidiverte.it

Microforum
Via Musa 13
00161 Roma
Tel. 06 44243033 – fax 06 44242836
http://www.microforum.it

MHG'99

Al di Là del Portale, Il Destino è un'Incognita.

AGE OF WONDERS

Non importa se Elfo o Umano,
quello che conta
è la Virtù innata del Condottiero,
la Saggezza mediata dello Stratega,
la Caparbietà ostinata dell'Esploratore,
il Coraggio e la Forza del Combattente.

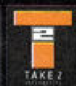
Solo Così si Sopravvive al Destino.

www.ageofwonders.com







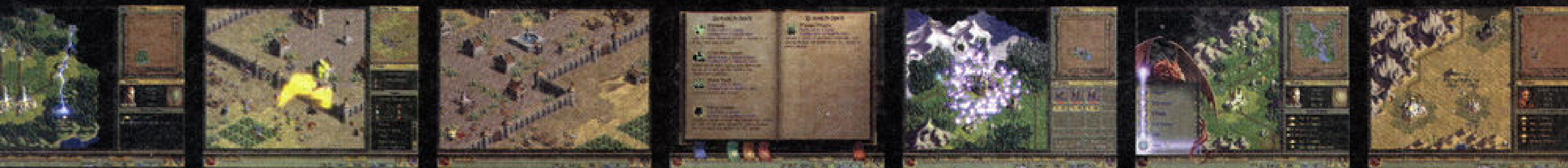


Cidiverte
ITALIA
al gioco ti converte.









LE NOSTRE PROVE

ATTENZIONE OPINIONI MOLTO ESPLICITE

i giochi di questo mese provati dagli esperti di Games Master

Final Fantasy 8 (PSX) 58
Hybrid Heaven (N64) 68
Trickstyle (DC) 72
Wipeout 3 (PSX) 78
Unreal Tournament (PC) 84
Pokemon (GBC) 88

STREPITOSO!

FINAL FANTASY 8



È ADDIRITTURA MEGLIO DI FINAL FANTASY VII? SCOPRIAMOLO INSIEME...



pag. 58

HYBRID HEAVEN
NUOVE AVVENTURE 3D

p68

TRICK STYLE
FACCIAMOCI COINVOLGERE

p72

WIPEOUT 3
VELOCE DA FAR PAURA

p78

POKEMON
È ARRIVATO TRA NOI!

p88

ECCEZIONALE! PROVATI I GRANDI GIOCHI DEL MESE



Insomma, Square, perché insistere con questo titolo? Perché non chiamarlo semplicemente "La Più Fantastica Avventura Fantasy– Volume X"? È o non è il miglior gioco di ruolo mai realizzato? Eccome! Ed è tutto in italiano!









FINAL FANTASY 8



Innaffiamo le piante. Diamo da mangiare ai nostri animaletti. Registriamo un messaggio spiritoso sulla segreteria telefonica per assicurare ai nostri amici e ai nostri creditori che, anche se può sembrare il contrario, non siamo morti. Infine, chiudiamo la porta. Anzi, spranghiamola.

Ah, un'altra cosa. Ci siamo ricordati di acquistare la nostra copia di Final Fantasy 8, no? L'ultimo capolavoro di Square, proprio come il suo predecessore, è un gioco che richiede tassativamente che rinunciamo alla nostra vita, all'amore e alle uscite. Un gioco distribuito su ben quattro CD, che semplicemente con le sue dimensioni fa assomigliare titoli come Resident Evil 2 e Metal Gear Solid dei sotto-giochi al confronto. La sua trama, più intricata e contorta di una telenovela sudamericana, può quasi contendere a Guerra e Pace il primato nella categoria delle opere gigantesche. Questa volta poi è tutto in italiano: niente più scuse per non acquistare un gioco della serie Final Fantasy!

LA STORIA

Innanzitrutto una precisazione. Questo articolo è stato realizzato in parte sulla versione inglese del gioco, arrivata in prima in redazione. Per questo motivo ogni tanto

1 UN FANATICO DELLE CARTE...

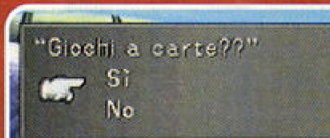
Esplorando il mondo di Final Fantasy 8 troveremo molte carte con cui giocare e da raccogliere. Ecco un sotto-gioco di carte piuttosto tradizionale.





▲ OK. Ecco le nostre carte. Ovviamente, ne vogliamo ancora. Ancora! ANCORA!

▼ Ora scegliamo il nostro mazzo. Facciamo attenzione: per assicurarci la vittoria avremo bisogno di una raccolta di carte forte ed equilibrata.

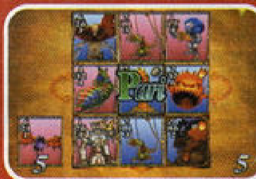




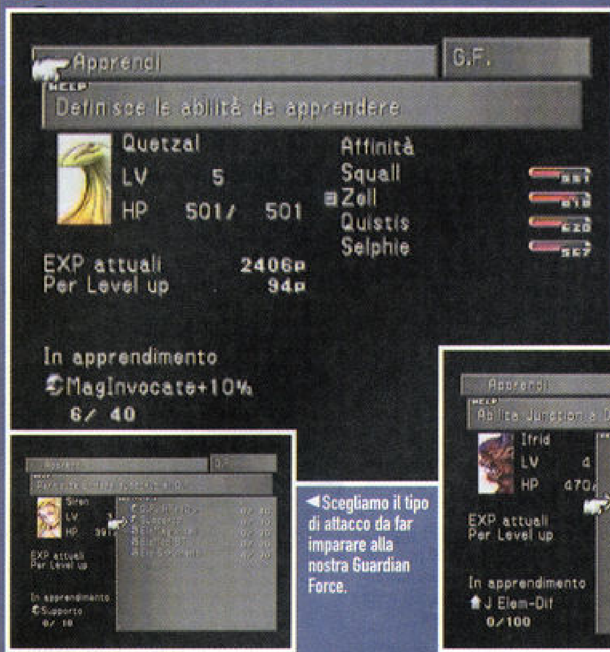
▲ Per giocare a carte con qualcuno, premiamo Quadrato mentre parliamo con lui. Rimarremo sorpresi dal numero dei personaggi che accetteranno.



▼ Se una carta ha un valore superiore a quella accanto, assume il colore del giocatore. Davvero facile.



2 Se non ci fossero le Guardian Force...



Le Guardian Force sono i nostri migliori amici. Amiamole e aiutiamole a crescere. Rendiamole forti: quando mostreranno la loro vitalità capiremo che ne vale davvero la pena...

◄ Questa è una Guardian Force. La schermata riporta le sue capacità principali e indica chi può servirsene al meglio.

▼ Per rendere più forti le nostre Guardian Force potremo insegnare loro nuove abilità.

◄ Scegliamo il tipo di attacco da far imparare alla nostra Guardian Force.

troveremo qualche oggetto con il nome inglese: non c'è da preoccuparsi perché la versione nei negozi è completamente in italiano.

IL MECCANISMO

Final Fantasy 8 utilizza, com'è ovvio, una versione potenziata del motore di gioco del suo predecessore... il che non è male.
Le differenze tra i due giochi, tuttavia, sono numerose e varie. I personaggi di Final Fantasy 8 hanno un aspetto molto più 'realistico' e l'unica concessione all'aspetto super-deformato dei loro predecessori è rappresentata da qualche pettinatura bizzarra. Cloud, come ricorderemo, era una specie di ragazzino capoccione con una pettinatura criminale. Squall, il personaggio principale di Final Fantasy 8, è un tipo decisamente più attraente e meglio abbigliato. Non che ci piaccia più di tanto, beninteso.

LA SCUOLA

Squall è un allievo del Balamb Garden, una scuola per mercenari.
Final Fantasy 8 si apre con una sbalorditiva introduzione pre-renderizzata che mostra un combattimento tra lui e Seifer, un compagno di studi. La cosa si fa tosta e... nella prima scena successiva vediamo Squall svegliarsi nell'infermeria del Balamb Garden. Si scopre quindi che il combattimento era, in realtà, un addestramento che è sfuggito al controllo. L'introduzione al mondo di Final Fantasy 8 finisce qui: il resto del gioco lo vivremo in prima persona. Come Final Fantasy 7, anche Final Fantasy 8 è una storia prima ancora di essere un videogioco. A volte ci indirizza lungo un percorso lineare, rimpolpando con una quantità di elementi narrativi lo scheletro iniziale del suo mondo. In altre occasioni, tuttavia, ci concede il lusso di discostarci dalla trama principale esplorando il suo mondo alla ricerca di nuove scoperte. Le prime ore di gioco sono così. Il Balamb Garden è veramente immenso.
Per esplorarlo tutto, dal bar che vende hot dog per pranzo fino al centro di allenamento, ci vogliono secoli. Gentilmente, Square ha inserito nella trama un espediente che ci consentirà di trovare la strada giusta. Verso l'inizio del gioco, Squall si imbatte in una giovane aspirante assassina di nome Selphie. Appena trasferitasi da un altro istituto, Seplhie chiede a Squall di farle visitare il Balamb Garden.
Potremo anche rifiutare ma se invece accetteremo potremo fare conoscenza con le strutture del luogo grazie a una mappa nell'atrio di ingresso. Rendendosi conto del fatto che anche il



3 Deliziosa Guardian Force!

Gli attacchi delle Guardian Force sono tra gli spettacoli più entusiasmanti che ci capiterà mai di vedere su una PlayStation.



▲ L'attacco glaciale di Shiva è fantastico. Ritrae le braccia, raccoglie i suoi poteri...



▲ ...e li scatena trasformando l'intera area in una pista di pattinaggio sul ghiaccio. Brrr...



▲ L'attacco a base di fuoco di Ifrit è il sogno di tutti i piromani...

► La palla di fuoco distrugge tutto ciò che incontra sul suo cammino, provocando danni ingenti.



▲ Per poterci servire delle Guardian Force dovremo trovarle.

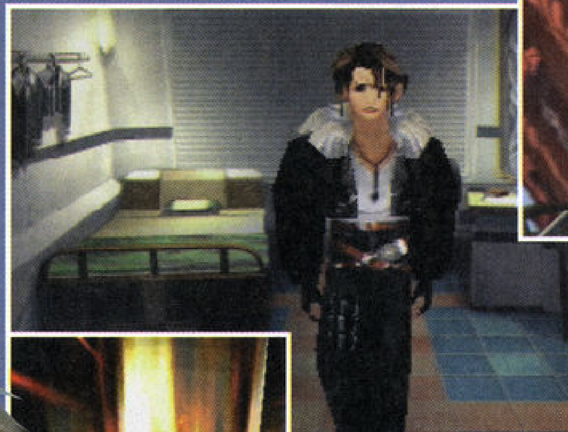


▲ Se useremo il comando Assimila potremo scoprire che si tratta di Guardian Force.



4 Personaggi e interpreti...

Il numero dei personaggi di Final Fantasy 8 è enorme. In ogni caso, ne abbiamo scelto qualcuno da presentare...



▲ Nome: Squall. Professione: Duro mercenario e possibile salvatore del mondo.

▲ Nome: Seifer. Professione: Duro mercenario ed elegante voltagabbana.

▼ Nome: Edea. Professione: Strega e maga con sconvolgenti rivelazioni.



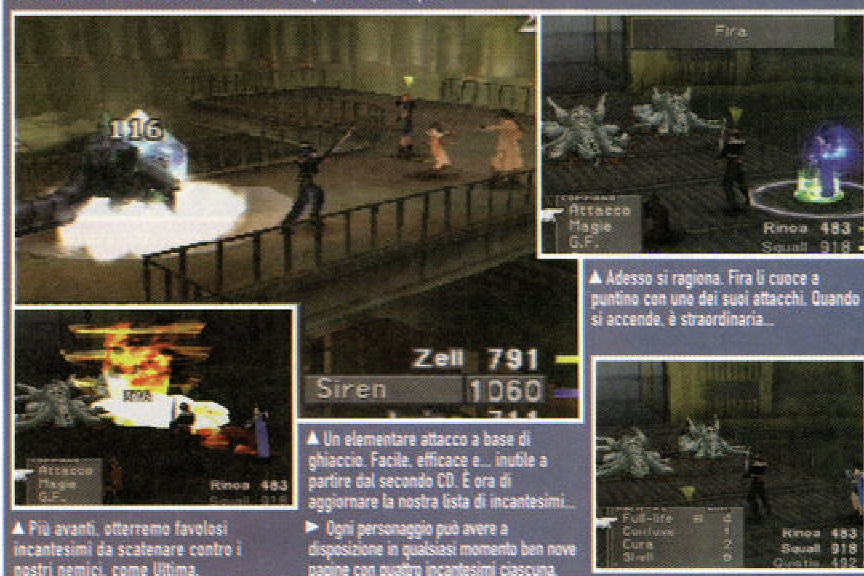


◄ Nome: Zell. Professione: Mercenario chiacchierone e buffo.

DATI ▶ DURATA DEL PRIMO DISCO: CIRCA 15 ORE
SEQUENZE VIDEO: TONNELLATE
DELICATEZZE VISIVE: TANTE!
GIOCHI DELLA SERIE: SETTE
TRAME: COMPLESSE
SANGUE: POCO

5 Questa si chiama magia!

Sebbene in Final Fantasy 8 gli incantesimi non siano potenti quanto gli attacchi delle Guardian Force, servono comunque allo scopo...



▲ Adesso si ragiona. Fira li cuoce a puntino con uno dei suoi attacchi. Quando si accende, è straordinaria...

▲ Un elementare attacco a base di ghiaccio. Facile, efficace e... inutile a partire dal secondo CD. È ora di aggiornare la nostra lista di incantesimi...

▲ Più avanti, otterremo favolosi incantesimi da scatenare contro i nostri nemici, come Ultima.

► Ogni personaggio può avere a disposizione in qualsiasi momento ben nove pagine con quattro incantesimi ciascuna.



▲ Gambe! Fuggiamo davanti al gigantesco mezzo di attacco aereo dell'università... Come? Eh sì, a volte la trama di Final Fantasy 8 è un po' bizzarra...

► Questa si chiama magia. Gli incantesimi normali non sono, in generale, i migliori attacchi possibili. È sempre utile averne qualcuno, comunque.



giocatore più abile potrebbe trovarsi spaesato di fronte a un tale numero di nuovi elementi, nomi e funzioni, Square ha inserito una serie di guide nel primo disco di Final Fantasy 8. Quando dovremo utilizzare una nuova funzione per la prima volta, quindi, apparirà uno schermo con una breve spiegazione. Ottima Idea.

ME LO INSEGNI?

Quando si affronta un gioco per la prima volta, non c'è nulla di peggio che essere costretti a consultare il manuale ogni cinque minuti.
Qui, praticamente tutto ciò che ci serve sapere per giocare può essere scoperto grazie all'opzione Tutorial o anche sperimentando direttamente: il livello di difficoltà del primo CD, infatti, non è troppo elevato e non rischieremo quindi di essere ammazzati al minimo errore. Tuttavia, anche chi ha completato Final Fantasy 7 dovrà per forza ricorrere al Tutorial di tanto in tanto. In questa nuova avventura Square ha introdotto molti cambiamenti nel sistema di combattimento. L'uso dell'Active Time Battle è invariato.
Per chi non avesse provato il gioco precedente, ricordiamo che si tratta di un sistema a metà strada fra il combattimento in tempo reale e quello a turni. Anche sul piano visivo i combattimenti sono simili, sebbene riprodotti con una risoluzione superiore. Tutto il resto, però, è stato completamente modificato e potenziato.

BASTA MATERIA

Il sistema Materia è scomparso e con lui le interminabili complicazioni con aggeggi magici. In Final Fantasy 8 i giocatori faranno conoscenza con il sistema Junction, che è almeno due volte più difficile. Se chiedessimo al celebre scienziato Stephen Hawking di spiegarcelo, è probabile che ci risponderebbe: "Sarebbe più facile inventare un dispositivo per viaggiare più rapidamente della luce" o, più semplicemente, "Che cosa?!" e avrebbe buone ragioni per farlo. Dal momento che il sistema Junction costituisce una parte sostanziale di Final Fantasy 8, siamo costretti a tentare di spiegarlo. Massima attenzione, quindi... OK. Proprio all'inizio del gioco troveremo le nostre

6 Due in uno

Il comando Assimila non serve solo per immagazzinare poteri magici. Potrà anche fruttarci una quantità di incredibili bonus. Se questa non è convenienza...

▲ Prima di tutto, selezioniamo il comando che vogliamo utilizzare, poi ritorniamo in azione.

◀ Scegliamo il nemico al quale vogliamo soffiare un incantesimo...

▲ ...e rubiamoglielo. Non è stato difficile, vero?

▲ Gli incantesimi nuovi o di tipo sconosciuto sono rappresentati da invitanti punti interrogativi.





▲ Torture acquatiche in stile Final Fantasy 8. Gli attacchi con le Guardian Force sono perfetti per liberarci dei cattivi più deboli.

◄ Cos'è, la fine del mondo? Un'esplosione atomica? Niente affatto. È Ifrit, una Guardian Force particolarmente amante del fuoco che adora far sorgere dal suolo un'enorme palla di fuoco, sollevarla fino a una certa altezza e quindi scaraventarla addosso ai cattivi sottostanti.

prime due Guardian Force. Queste ultime ci permetteranno di fare qualcosa di più che attaccare. Senza di loro non potremo nemmeno usare oggetti nei combattimenti. Tuttavia, quando entreremo in possesso di questi desiderabili elementi, potremo 'associarli' (cioè usare la funzione junction) a un personaggio. A seconda delle abilità della Guardian Force in questione potremo inoltre dotare un personaggio anche di poteri magici. Associando molti incantesimi Cure agli Hit Point di un combattente, per esempio, aumenteremo i suoi Hit Point complessivi. Ci sono molti altri modi per associare poteri magici alle capacità di un personaggio che diverranno accessibili man mano che le nostre Guardian Force acquisteranno esperienza. Senza una Guardian Force, un personaggio potrà soltanto effettuare la mossa Attack durante un combattimento. Al personaggio opportunamente provvisto di Guardian Force, tuttavia, saranno accessibili numerose altre opzioni. In generale, ciascuna Guardian Force dispone all'inizio di quattro comandi: Magie, GF, Assimila e Oggetti. Potrà comunque imparame altri in seguito ed è qui che la cosa comincia a complicarsi, perciò prestiamo ancora più attenzione.

ASSIMILATI!

I nostri personaggi non sono in grado di generare da sé i loro incantesimi. Devono invece 'sottrarli' ai nemici durante i combattimenti, oppure utilizzare i punti di assimilazione nel mondo del gioco, che corrispondono ai forzieri del tesoro di Final Fantasy 7. Non è difficile come sembra. Quando sarà il nostro turno, durante uno scontro, dovremo selezionare Assimila e quindi scegliere un nemico. Apparirà un elenco dei suoi incantesimi. Scegliendone uno, avremo la possibilità di usarlo o di metterlo da parte. Nel primo caso potremo divertirci a colpire mostri o soldati con i loro stessi attacchi. Nel secondo, invece, potremo immagazzinare un numero superiore di attacchi, in generale tra uno e dieci, per utilizzarli in seguito. Quando avremo iniziato ad acquisire diversi poteri magici, potremo cominciare a servircene in combattimento. Il comando Assimila introduce nello scontro un ulteriore elemento di strategia. Utilizzando questa funzione, invece di colpire un avversario rimarremo scoperti di fronte ai suoi attacchi. Se invece non la utilizzeremo e ci limiteremo al semplice pugilato, potremmo trovarci in condizioni di inferiorità più avanti nel gioco. Inoltre, più poteri magici avremo, più potremo associarne alle caratteristiche dei nostri personaggi... e più potente diventerà quindi la nostra squadra. Trovare un equilibrio nelle nostre strategie di combattimento può costituire un passo essenziale nel percorso che ci permetterà di completare Final Fantasy 8.

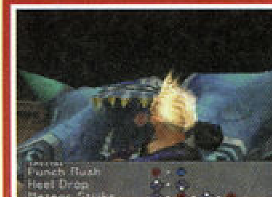
G-FORCE

L'uso degli oggetti è semplice e sostanzialmente simile a quello Final Fantasy 7, perciò non è necessario parlarne troppo. Il comando GF, comunque, scatena lo straordinario potere di una Guardian Force. Ogni Guardian Force è legata a uno specifico elemento: Ifrit, per esempio, attacca con il fuoco, mentre Shiva attacca con il ghiaccio. Invece di apparire immediatamente, tuttavia, la Guardian Force necessita di una certa quantità di tempo per concentrare la propria potenza. Durante questo intervallo di tempo, il nostro indicatore di energia sarà sostituito dal suo. Ogni attacco portato contro il nostro personaggio, quindi, intaccherà i punti ferita della Guardian Force: ancora una volta viene evidenziata la natura strategica dei combattimenti di Final Fantasy 8. Dopo un intervallo che dipende dall'esperienza e dall'abilità della Guardian Force in questione, questa scatena il suo attacco. Il termine 'sbalorditivo' non gli rende giustizia. Durante la splendida animazione in tempo reale che seguirà, infatti, la nostra Guardian Force produrrà i più straordinari atti di violenza che

➜

7 No, no, no, no, no

....non ci sono i Limit Break! O meglio, ehm, ci sono. Potremo ottenerli solo quando la nostra energia sarà bassa, però...



▲ Quando i nostri punti ferita sono ridotti all'osso, ecco finalmente l'opportunità di usare un Limit Break.



▲ Eccolo! Nella maggior parte dei casi, però, è meglio usare il nostro turno per rimetterci in sesto.





▲ Dopo aver affrontato uno Squall alto 150 metri, è probabile che questi soldati dovranno trovarsi un buon psicanalista...

8 Il futuro del cinema?

Se ci riesce difficile credere che un giorno i film potrebbero essere popolati da star pre-renderizzate, diamo un'occhiata qui e rendiamoci conto di a che punto siamo arrivati...







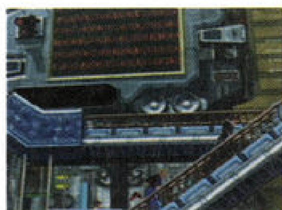




▲ La missione si complica: qualcuno spara a un personaggio politico. Non lo colpisce...

◄ Squall si tuffa da un tetto, si lancia attraverso la folla in preda al panico...

► Balzato a bordo di una macchina, Squall guida come un pazzo. Garantito che ci sarà una rissa quando ne uscirà...



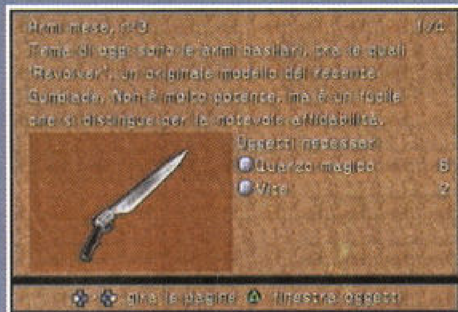




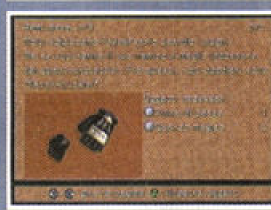
▲ Se non altro, gli sfondi sono ancora più splendidi che in passato. Notare i dettagli!

9 Stampa specializzata

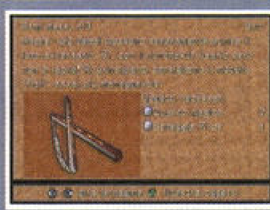
Nascoste qua e là tra i numerosi schermi di Final Fantasy 8 troveremo alcune riviste segrete che ci 'insegneranno' speciali capacità...



◀ In questa rivista impareremo come potenziare le armi del nostro personaggio...



▲ Ecco qualche altro trucchetto. Una pubblicazione utile, no?



▲ Dopo aver sfogliato un po' di pagine le amri non avranno più segreti per noi!

▲ Non succede sempre così, forse? Ora possiamo anche mettere da parte Games Master e incontrare il nostro futuro coniuge. D'altra parte...

▲ ...potremmo anche essere investiti da un autobus. Morale: mai mettere da parte la nostra copia di Games Master. Alcuni autobus fanno veramente male.



▲ Una serie di truppe dall'aria risoluta, non è vero? Se solo sapessimo...



▲ A spasso per il Balamb Garden, un edificio pieno di segreti.

▶ Maledetti mostri! Grr... ci ammazzano quando muoiono.

potremo mai ammirare sulla nostra PlayStation. Questi assalti, simili agli attacchi Elemental di Final Fantasy 7, sebbene più lunghi, più spettacolari e in generale ancora più entusiasmanti, non sono soltanto una gioia per gli occhi. In generale, infatti, si tratta degli attacchi più potenti che potremo effettuare. Ci sono molte altre cose che potremmo dire del sistema di combattimento di Final Fantasy 8, se avessimo a disposizione un'altra ventina di pagine. Purtroppo non le abbiamo: questo è Games Master, dopotutto, non Final Fantasy Master... anche se sarebbe bello. Limitiamoci a dire che... funziona. Sulle prime è un po' complicato ed è probabile che arriveremo ben addentro al secondo CD prima di capirlo veramente. È arduo, ma non incomprensibile: il che non è male, vero? Dopotutto, non c'è nulla di male in una piccola sfida.

STORIE

Come una partita di calcio, Final Fantasy 8 è fatto di due metà. Una è rappresentata dal suo sistema di combattimento, l'altra dalla sua trama. Chiaramente, non abbiamo nessuna intenzione di rovinare la sorpresa rivelando quest'ultima. È proprio la possibilità di sorprendersi di fronte a ogni singolo colpo di scena a rendere così speciale un gioco come Final Fantasy 8. Per questa ragione e per evitare di vederci spaccare le finestre da fan di Final Fantasy inviperiti, ci limiteremo a parlare della trama in generale. Forse è una nostra impressione, ma la trama di Final Fantasy 8 non ci sembra avere l'impatto di quelle, splendide, dei suoi predecessori. È difficile, tuttavia, spiegare perché. Forse la ragione è che a tratti i personaggi non sembrano sviluppati con la necessaria cura. In altri casi la trama sembra balzare da un punto all'altro in modo confuso. Ci si ritrova con la voglia di gridare: "Ma perché cavolo è successo?". A volte una spiegazione c'è. A volte no. Per lunghi tratti Final Fantasy 8 è molto più lineare di Final Fantasy 7. Nonostante questo, stranamente, la trama non sembra reggere altrettanto bene. In ogni caso, sa anche essere brillante. Final Fantasy 7, pace all'anima sua, era a tratti un po' lento. Final Fantasy 8 mostra un ritmo e una forza maggiori in alcuni combattimenti e passaggi narrativi secondari. Anche quando il dialogo non regge più di tanto o la trama traballa un po', non si può fare a meno di sentirsi coinvolti. La sensazione di vastità prodotta da Final Fantasy 8 è dovuta al fatto che il gioco è veramente enorme, non alla necessità di vagare qua e là senza scopo. Certo, manca un personaggio anche solo lontanamente in grado di rivaleggiare con la presenza minacciosa di Sephiroth di Final Fantasy 7, ma alcune delle sue scene migliori sono in grado di competere con quelle dei migliori giochi di avventura e anche di superarle, a volte. Dovremo solo fare buon viso a cattivo gioco e riempire con la nostra immaginazione gli occasionali spazi vuoti.

COME AL CINEMA

Ciò che rende tanto speciale Final Fantasy 8 è la sua atmosfera incredibilmente cinematografica. Le sequenze filmate di Final Fantasy 7 erano notevoli, ma sotto questo aspetto Final Fantasy 8 è almeno cinque volte meglio. Inoltre, i filmati si mescolano in modo omogeneo con la normale azione di gioco. A volte ci



◀ Il sistema 'Active Time Battle' di Final Fantasy 7 fa il suo gradito ritorno. Bentornato!

▼ Soldati in motocicletta. Maledetti. Cercano sicuramente la rissa. Per fortuna non sono dei veterani!

▼ Ooops. È il momento di scappare. Il problema delle sequenze di autodistruzione è che salta per aria tutto quanto. Trovarsi altrove è un'ottima idea.





10 Boom! Boom!

Boati da scuotere la stanza. Le esplosioni di Final Fantasy 8 sono tra le migliori che abbiamo mai visto in un videogioco. Diamo un'occhiata a questa...



▲ Mentre corriamo in tempo reale verso la parte anteriore dello schermo, la base missilistica...



▲ ...esplode in un milione, anzi in un miliardo di frammenti. Con relativo fumo. Sopravviveranno?

POSTER IN REGALO

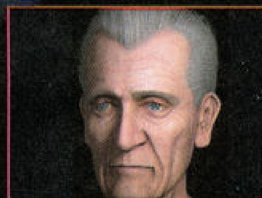


RITAGLIALO E APPENDILO!



COME AL CINEMA!

Le sequenze filmate di Final Fantasy 8 sono così spettacolari da assomigliare a un vero film. E... indoviniamo un po'? Sì, è in arrivo un film ispirato a Final Fantasy! Notevole.





FINAL FANTASY 8

11 Guerra... a che serve?

A regalare immagini spettacolari, se parliamo di Final Fantasy 8. Lustriamoci gli occhi davanti a questa sequenza di combattimento globale. Letteralmente da mozzare il fiato!





▲ Il suo assalitore guizza in avanti tentando di schiacciarlo. I due vengono scaraventati attraverso la porta a incredibile velocità.

◀ OK. Squall è messo alle strette da un soldato con una pesante armatura metallica da volo. Raggiunge quindi i comandi della vicina uscita di emergenza.



▲ Squall e il suo avversario volano fuori dall'aereo a tutta velocità. Che sia la fine per Squall? Che sia la fine della sua avventura in Final Fantasy? È già 'game over', solo a metà del secondo CD? La tensione ci sta ammazzando?

◀ Mentre lo scivolo di gomma dell'uscita di emergenza si srotola in direzione del suolo, che si trova qualche centinaio di metri più in basso, Squall e il suo avversario precipitano verso una morte certa.





▲ Tuttavia, Squall non può entrare nell'armatura finché il soldato lo tiene fermo. Inizia un combattimento in tempo reale.

▲ Visti i pulsanti, no? Beh, se li premiamo, Squall tira calci e pugni. È più difficile di quanto sembri tuttavia e lo scontro procede sul filo del rasoio: Squall rischia veramente di perdere e di schiantarsi al suolo trasformandosi in una specie di marmellata.

▶ Ce l'ha fatta! Squall atterra sulla base del suo nemico, fermandosi solo un attimo per prendere Rinoa... ma questa è un'altra storia. I due quindi corrono attraverso un panorama devastato dalla guerra, facendo del loro meglio per rimanere vivi.



▶ Finalmente, qualcuno si accorge dei soldati in motocicletta. Questa parte è favolosa! Quale sarà la prossima mossa di Squall? Spiacenti: per scoprirlo, dovremo giocare!

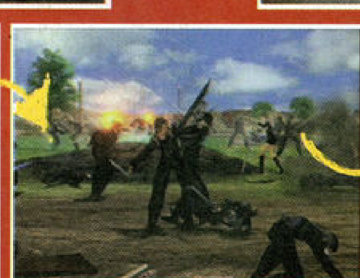




▲ Qui vediamo Rinoa correre via perdendosi in lontananza. Squall, comunque, è davanti a lei.



▲ Tutti sono impazziti e ci sono esplosioni dappertutto. Il filmato in full motion video più sbalorditivo di tutti i tempi!



▲ A questo punto, comunque, Squall e Rinoa sono ormai a molti schermi di distanza verso destra. Non che ci interessi...



▲ ...che la telecamera li inquadri, comunque: la battaglia che si sta scatenando è molto più divertente!

12 Chi di spada ferisce...

Il Gunblade di Squall, un incrocio fra una spada e... ehm, una pistola, è un aggeggio eccezionale. Ecco come funziona...



▲ Selezioniamo l'opzione Attack: Squall si scaglierà contro l'avversario nel modo consueto.



▲ Premendo il pulsante R1 al momento giusto, però, faremo sì che spari una raffica oltre a tagliare con la spada. Che bonus!





▲ Sorpresa: Squall è un asso al volante. Veramente da vedere. Curve in derapata con il freno a mano? Bah: bazzecole.

◀ Diamo un'occhiata a queste immagini. Possiamo dubitare, anche per un solo istante, che i filmati di Final Fantasy 8 siano straordinari? No, appunto.



▲ Ah, Ifrit, piccola divinità che sputa fuoco e fiamme. Sei la Guardian Force che fa per noi.



► Perché? Perché sono qui? Che succede? Compriamo il gioco, proviamolo e scopriamolo da soli.

▲ La grafica di Final Fantasy VIII non è seconda a quella di nessun altro gioco per PlayStation mai prodotto.

capiterà di vedere iniziare un filmato mentre camminiamo e potremo continuare a passeggiare mentre intorno a noi verranno proiettate immagini fra le migliori mai realizzate. Dalla sala da ballo ai colossali combattimenti, Final Fantasy 8 sbalordisce e diverte a intervalli regolari. Final Fantasy 8 è così ricco che non possiamo fare altro che presentare una serie di fotografie dei suoi vari elementi, giusto per il piacere di ammirarli. Come il suo predecessore, Final Fantasy 8 è un gioco assolutamente colossale. Potremmo riuscire a completarlo di volata in settanta, ottanta ore... ma ci perderemmo un sacco di cose. Inoltre, la quantità di segreti nascosti che ospita dovrebbe aumentare anche la sua attrattiva a lungo termine...
A questo punto, è lecito attendersi una conclusione. È altrettanto lecito aspettarsi anche un giudizio del tipo 'meglio o peggio di Final Fantasy 7?'. Le nostre risposte alle due domande sono, rispettivamente: 'Corriamo a comprarlo' e 'Tutte e due le cose'.

ALLA FIN FINE

Final Fantasy 8 è l'avventura più entusiasmante e avvincente che abbiamo mai provato, senza alcuna eccezione. Raccogliere l'eredità di Final Fantasy 7 è senz'altro tra i compiti più ardui. Chi ha già immerso il suo piedino nelle acque di Final Fantasy 7 e le ha trovate troppo fredde e profonde proverà l'identica sensazione di fronte a Final Fantasy 8. Se però crediamo di essere all'altezza, non perdiamo tempo: immergiamoci in questo gioco e lasciamoci catturare senza esitazioni. Ora, chiediamo scusa ma... vogliamo finalmente riuscire a completarlo! Alla prossima!



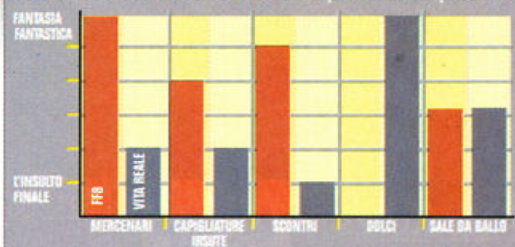
▲ È elettrizzante. Non solo: è davvero elettrico. Questo attacco con Guardian Force è perfetto contro i nemici meccanici, perché arrostisce i loro circuiti elettrici provocando loro gravi danni.



▲ Perché mai un attacco così spettacolare debba essere sferrato da una creatura simile a un uccello è qualcosa che supera la nostra comprensione. Forse perché ha un aspetto sbalorditivo? Più che probabile...

L'ISOLA DELLA FANTASIA...

Per poter giocare con Final Fantasy 8 al completo dovremo dedicarci almeno un mese. Ne vale la pena? Lo scopriremo...



"Manterremo il controllo sul personaggio, mentre intorno a noi verranno proiettate sequenze filmate tra le migliori mai realizzate"

il giudizio

aspetto
Non si potrebbe desiderare di meglio. Lo stile di Final Fantasy 8, dai titoli di testa fino al finale, è sbalorditivo.

giocabilità
Le animazioni delle Guardian Force possono risultare un po' troppo prolungate, non c'è dubbio. A parte questo, comunque, classico stile Square.

longevità
Non sarà immortale, ma sicuramente è più lungo di qualsiasi altro gioco di avventura che possiamo immaginare.

il meglio
L'assenza di stacchi fra l'azione di gioco e le sequenze filmate. Questi momenti cinematografici ci faranno impazzire.



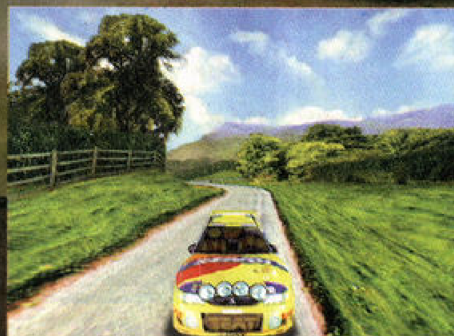
il peggio
Alcuni passaggi della trama e alcuni dialoghi non sono all'altezza delle nostre speranze.

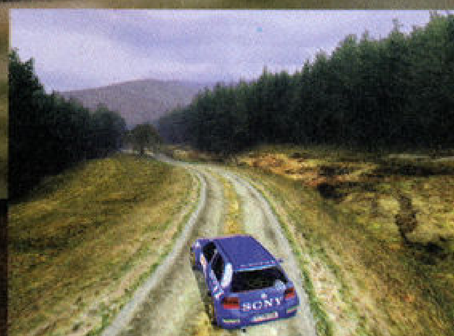


Un'altra sbalorditiva avventura della serie Final Fantasy. Malgrado qualche difettuccio, Final Fantasy 8 è straordinario quanto il suo **predecessore. Un sogno divenuto realtà.**

97%

Se ci piace questo... Abbiamo provato Final Fantasy 7? No? Beh, avremmo dovuto. Ora, tra l'altro, è in offerta. Compriamolo!

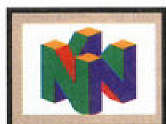



SONY



RALLY CHAMPIONSHIP LO TROVI NEI SEGUENTI PUNTI VENDITA:

BUTTACI SALVATORE VIA DANTE 225 AGRIGENTO - **SOFTWARE UNIVERSE SENIG** C/O CENTRO COMM. SENIGALLIA SENIGALLIA (AN) - **FATE VOBIS SNC** VIA ST. MARTIN DE CORLEANS 67 AOSTA - **VIRTUAL GAMES SNC** VIA LOSTAN 27 AOSTA - **ENERGY** VIALE SECONDO MORETTI 24 SAN BENEDETTO DEL TRONTO (AP) - **COMPAS DI ENRICO DE MEO** S. S. 80 (ang.Via Fermi) L'AQUILA - **FLASH POINT SRL** VIA U. PASQUI 4 AREZZO - **SUPER UNION ASTI** CORSO TORINO, 72 ASTI - **GIOCATTOLI LANZETTA SNC** VIA CARDUCCI 45 AVELLINO - **MONDADORI INFORMATICA C** P.ZZA UMBERTO, 48 A/B/C BARI - **TINTORI ENRICO & C. SNC** VIA BROSETA 1 BERGAMO - **SOFTWARE UNIVERSE ORIO** C.COMMERCIALE ORIO AL SERIO ORIO AL SERIO (BG) - **VOBIS MICROCOMPUTER SPA** C/O CENTRO COMM. ORIO CENTER ORIO AL SERIO (BG) - **HOBBYLAND SNC** VIA BERTODANO 1 BIELLA - **SUPER UNION BIELLA** VIALE ROMA, 7 BIELLA - **TRONY BELLUNO** VIA TIZIANO VECELLIO BELLUNO - **MASSENZ S.N.C.** VIA MATTEOTTI 58 BELLUNO - **INFORMATICA &TELECOMUNICAZIONI** VIA BELLUNO 45 FELTRE (BL) - **CARTOLERIA STERLINO SRL** VIA MURRI 73/C-D 75/A-B BOLOGNA - **CO.MET** VIA NICHELINO 105 BOLOGNA - **MONDADORI INFORMATICA** SSTRADA MAGGIORE 25 BOLOGNA - **RICORDI MEDIASTORE** VIA U. BASSI 1/2 BOLOGNA - **CO.MET** VIA TUBERINI 2 BUDRIO (BO) - **CO.MET** VIA DI VITTORIO 106 IMOLA (BO) - **SOFOS SRL** VIALE A. COSTA 8/A IMOLA (BO) - **COMPUTER UNION BRESCIA** VIALE PIAVE, 201/203 BRESCIA - **MASTER SRL** VIA F.LLI UGONI 20/D BRESCIA - **PERGIOCO SRL** VIA TRIESTE, 4/A BRESCIA - **SOFTWARE UNIVERSE BRESCIA** VIA MAMELI, 24 BRESCIA - **SUPERMEDIA SRL** VIALE S. EUFEMIA 108/E BRESCIA - **VOBIS MICROCOMPUTER SPA** VIA MILANO, 14/D BRESCIA - **SUPERMEDIA SRL** VIA POZZI CARPENEDOLO (BS) - **SUPERMEDIA SRL** VIA BRESCIA 31 CHIARI (BS) - **MEGABYTE SPA** P.ZZA MALVEZZI 14 DESENZANO DEL GARDA (BS) - **SUPERMEDIA SRL** VIA PADANA SUP. loc. Baitella OSPITALETTO (BS) - **SUPERMEDIA SRL** VIA MONS. Z. PICCINELLI SNC PALAZZOLO (BS) - **MARCO POLO C.COM.LE RONDINELLE** VIA E.MATTEI 37/39 RONCADELLE (BS) - **SUPERMEDIA SRL** PIAZZALE EUROPA 5 SAREZZO (BS) - **CMB COMPUTER POINT** VIA ROVIGO, 22/A BOLZANO - **ELECOMP** VIA ROVIGO 38 BOLZANO - **MEDIA UNO** CENTRO COMM. SANTA GILLA CAGLIARI - **SOFTWARE UNIVERSE CAGLIARI** CENTRO COMMERCIALE LE VELE QUARTUCCIU (CA) - **SOFTWARE UNIVERSE CA 2** C/C C. COMMERCIALE "EMMEZETA" SAN SPERATE (CA) - **MULTIMEDIA SRL** VIA S. D'ACQUISTO 32 A/F CALTANISETTA - **ELTRONGROS COMO** VIA G. PASTA ANG.VIA PAOLI COMO - **OVERGAME S.r.l.** C.SO XXV APRILE, 32 ERBA (CO) - **FU.SE.CO** C/O CENTRO COMM. PADANO CASALMAGGIORE (CR) - **FU.SE.CO. SRL** C.SO VACCHELLI CREMONA - **MEGABYTE 6 SRL** VIA MASSAROTTI, 19/O CREMONA - **SOFTWARE UNIVERSE CREMONA** C.SO P.VACCHELLI, 33 CREMONA - **PC STORE S.R.L.** VIALE IONIO 129 CATANIA - **RICORDI MEDIASTORE** VIA S. EUPLIO, 38 CATANIA - **SUPER UNION CATANIA** VIA CANFORA 89 A/B/C/D CATANIA - **COMPUTER & CO.** VIA ADIGE 8 LOC. CERZA SAN GREGORIO DI CATANIA (CT) - **CO.MET** VIA BOLOGNA 475 FERRARA - **PLANET PC** VIA BOLOGNA 108 FERRARA - **C.E.M.M.** VIA PONTEGRADELLA 81/83 FERRARA - **BLACK BOX SNC** VIA GALVANI 25 CASTELFIORENTINO (FI) - **LOGO SNC** VIA PROFETI 4 CASTELFIORENTINO (FI) - **EUROINFOTECA** VIA CENTOSTELLE FIRENZE - **GAME STORE SRL** VIA M. FANTI 1 D/M FIRENZE - **GAME STORE SRL** VIA BARACCA 47 FIRENZE - **COMPUTER UNION FIRENZE** VIALE VOLTA 127 FIRENZE - **MICROLINK SHOP FIRENZE** VIA SESTESE 61 FIRENZE - **PERGIOCO POINT** VIA MASACCIO, 195/A FIRENZE - **SMILE SOFTHOUSE SRL** VIALE REDI 41 I/L/M FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** VIA BRONZINO 36 FIRENZE - **EUROINFOTECA** V.LE STROZZI FIRENZE - **GAME STORE SRL** VIA TURRI 21 SCANDICCI (FI) - **HANGAR T I** V.LE MARCONI 355 CESENA (FO) - **MARCO POLO C.COM.LE LE** VIA MAZZOLINO I° 265 CESENA (FO) - **CO.MET** VIA BALZELLA 4 FORLI' - **MARCO POLO** VIALE ROMA 171 FORLI' - **NERI SRL** PIAZZALE VITTORIA 13 FORLI' - **EUROMASTER S.R.L.** VIA VILLINI ROLLINO, 30 INT 19 GENOVA/SESTRI PONENTE - **COMPUTER UNION SRL** VIA MOLTENI 50/R SAMPIERDARENA (GE) - **COMPUTER SERVICE SNC** VIA DELL'UNIONE 7 GROSSETO - **TCS SERVICE SRL** VIA BELGIO 4/6 GROSSETO - **HOME DIGIT VENTIMIGLIA** VIA CHIAPPORI, 11/A VENTIMIGLIA (IM) - **ELTRONGROS (BARZANO')** VIA IV NOVEMBRE 1 BARZANO' (LC) - **ELTRONGROS LECCO** C.SO CARLO ALBERTO 128 LECCO - **FUMAGALLI SNC** VIA CAIROLI 48 LECCO - **ELTRONGROS MERATE** VIA BERGAMO 19 MERATE (LC) - **MULTIMEDIA S.R.L.** CORSO MATTEOTTI, 48 CECINA (LI) - **EMMECI SAS** VIA CRISPI 52 LIVORNO (LI) - **FUTURA 2** PIAZZA BENAMOZEGH 15 LIVORNO - **COMPUTER CITY S.N.C.** CORSO ITALIA, 163/D PIOMBINO (LI) - **IL COMPUTER** VIALE COLOMBO 216 LIDO DI CAMAIORE (LU) - **ELECTRONIC MANIA** VIA V.VENETO 26 LUCCA - **SPACE ONE SNC** VIA CATALANI 110 LUCCA - **GIPSY KING SNC** P.ZA MATTEOTTI ANG. DON MINZONI QUERCETA (LU) - **LIBERTY STORE SRL** VIALE MARGHERITA 25 VIAREGGIO (LU) - **PC PIU'** VIA MAZZINI 301/B VIAREGGIO (LU) - **ELECTRONIC WORLD** VIA DOGALI 54/56 MESSINA - **CASABELLA S.N.C.** VIA ITALIA, 197 BUSNAGO (MI) - **OK INFORMATICA** PIAZZALE GOBETTI CASSANO D'ADDA (MI) - **COMPUTER UNION MILANO S.R.L.** VIA MILANO, 42 CESANO BOSCONE (MI) - **SOFTWARE UNIVERSE CINISELLO** VIA DEI VIZZI CINISELLO BALSAMO (MI) - **LA SERVIZI INFORMATICI** VIA QUASIMODO, 12 LEGNANO (MI) - **TUTTO SOFTWARE SAS** VIA VINCENZO MONTI 5 MELEGNANO (MI) - **AMADEUS S.R.L.** VIA BRUNO MADERNA, 8 MILANO (MI) - **ARNOLDO MONDADORI EDITORE SPA** VIA BIANCA DI SAVOIA 12 MILANO - **G.R.G. SRL SOFTWARE UNIVERSE** VIA LORENTEGGIO, 22/24 MILANO - **MONDADORI INF. MULTICENTER SPA** VIA BERCHET, 2 MILANO - **MONDADORI INFORMATICA CENTER** CORSO DI PORTA VITTORIA 51 MILANO - **PERGIOCO SRL** VIA B. GIULIANO 4 MILANO - **PHOTO DISCOUNT SAS** P.ZZA DE ANGELI 3 MILANO - **RICORDI MEDIASTORE** C.SO BUENOS AIRES, 33 MILANO - **RICORDI MEDIASTORE** GALLERIA VITTORIO EMANUELE II MILANO - **VIRGIN RETAIL** P.ZZA DUOMO 8 MILANO - **BIT 84 S.A.S.** VIA ITALIA 4 MONZA (MI) - **SOFTWARE UNIVERSE NOVATE** C/O CENTRO COMM. NOVATE NOVATE MILANESE (MI) - **JUMBO MASTER SRL** C.SO EUROPA ANG.V.CAPUANA RHO (MI) - **INFO.TER SRL** VIA DELLA LIBERTA' SAN DONATO MILANESE (MI) - **ATLANTIDE DI PAVESE ERNESTO** VIA ROSSINI 43 SEREGNO (MI) - **GIOCACOMPUTER SAS** VIA CADORE, 253 SEREGNO (MI) - **SUPERMEDIA SRL** VIA DELLA VITTORIA ASOLA (MN) - **SUPERMEDIA SRL** VIA CAVOUR, 57 CASTIGLIONE D. STIVIERE (MN) - **CO.MET** VIA DELLA COSTITUZIONE 27 LEVATA DI CURTATONE (MN) - **MEGABYTE 4 SRL** VIA FRATTINI 19 MANTOVA - **CO.MET** V.LE CIRCONVALLAZIONE EST MIRANDOLA (MO) - **GAME START** VIA BONACINI 154 MODENA (MO) - **RICORDI MEDIASTORE** VIA EMILIA CENTRO, 134 MODENA - **A.M. QUAGLIA SRL** VIA ISOLA 138/139 NOLA (CIS) (NA) - **VIPIANA (DIMO SPA)** VIA GNIFETTI, 70 NOVARA - **PIANETA VIDEOGIOCHI** CSO TORINO 14/A NOVARA - **ABACUS S.A.S.** VIA SANMARTINO, 36/38 PALERMO - **ABACUS S.A.S.** VIA DELLE ALPI, 50 C/D/E PALERMO - **ABACUS S.A.S.** VIA DELLE MAGNOLIE, 19 PALERMO - **COMPUTER DATA** VIA MESSINA 15 PALERMO - **MICROMAX** VIA G. CUSMANO 28 PALERMO - **MIGLIORE SPA** V.LE REGIONE SICILIANA 4464 PALERMO - **DATACOMM MANAGEMENT SRL** VIA PRINCIPE DI GRANATELLI 35 PALERMO - **IL CENTRO SERVIZI** VIA A. DE GASPERI 185 PALERMO - **PROJECT SRL** VIA MESSINA 38 PALERMO - **ELECTRONIC FUN** C.SO VITTORIO EMANUELE 142 PIACENZA - **COMPUTER POINT CITTADELLA SRL** VIA BORGO PADOVA 79 CITTADELLA (PD) - **WORLD WEB SAS** VIA BOITO 14 CONSELVE (PD) - **COMPU & GAMES DI PIETROGRANDE** VIA TITO LIVIO, 5 ESTE (PD) - **ECHOS** VIA C.COLOMBO 79 MONSELICE (PD) - **COMPUTER SACE S.R.L.** VIA VENEZIA 61 PADOVA - **INFOTEAM S.R.L.** VIA MARCONI, 310 PESCARA - **COMPUTER SHOPPER SAS** CENTRO COMM. MALL. VILLANOVA (PE) - **TOSCANI SAS** PIANO 25/G-H GUBBIO (PG) - **EUROINFOTECA** VIA CAMPO DI MARTE 24 PERUGIA - **PUCCINI SNC** VIA CAMMEO 64 PISA - **STRABILIA** VIA MATTEUCCI 38 PISA - **MONDADORI INFORMATICA CENTER** VIALE GRAMSCI 21 PISA - **BASE SNC** PIAZZA GARIBALDI 19 PONTEDERA (PI) - **ELECTRONIC DREAMS SAS** PIAZZA ARNO 1/2/3 PONTEDERA (PI) - **DIMENSIONE PC** VIA TOSCOROMAGNOLA EST 434/432 S.MINIATO BASSO (PI) - **CD WORLD LINE SRL** VIA UGO FOSCOLO 5/A PORDENONE - **GAME OVER** VIA MATTEOTTI 18 PORDENONE - **EUROINFOTECA** VIA ROMA 91/93/95 PRATO - **CYBER SHOP PRATO** V.LE MONTEGRAPPA 302 A/B PRATO - **POLARIS INFORMATICA SNC** VIA MARTIRI LIBERTA' 32 FIDENZA (PR) - **RICORDI MEDIASTORE** VIA CAVOUR, 133/141 PARMA - **WENT INFORMATICA 2 SRL** VIA LARGO COEN 5 PARMA - **ZANICHELLI GEMMINO** VIA SAFFI 78/B PARMA - **RD INFORMATICA** VIALE DEI PARTIGIANI 37 PESARO - **CONSOLE GAMES** VIA EMPOLESE 36 MONSUMMANO TERME (PT) - **EUROINFOTECA** VIA E. FERMI 84/B PISTOIA - **ORIANI STORE** VIA PIEMONTE 18/20 S. MARTINO SICCOMARIO (PV) - **G.R.G C/O DEP. SODALCO** VIA DELL'INDUSTRIA, 5 TRIVOLZIO (PV) - **ELETTRODATA 6 SRL** VIA AMENDOLA 6 VOGHERA (PV) - **CO.MET** VIA FAENTINA 212/D RAVENNA - **CO.MET** VIA RAVEGNANA FAENZA (RA) - **CO.MET** VIA EMILIA ALL'ANGELO 39 REGGIO EMILIA - **COMPUTER LINE SRL** VIA KENNEDY 15/T REGGIO EMILIA - **COMPUTER UNION REGGIO EMILIA** VIA PIZZETTI 2/H REGGIO EMILIA - **ABACUS S.A.S.** VIA S.ANNA, 160 RAGUSA - **COMPUTER SCHOOL 2000 SRL** VIA MURA DEI FRANCESI 99/101 CIAMPINO (RM) - **ARICO' GIOVANNI (PULSAR)** VIA MAGNA GRECIA 71 ROMA - **DRAGON FEAR SRL** VIALE SOMALIA 112 ROMA - **EMMEDIEMME SRL** PIAZZA COLA DI RIENZO 116/118 ROMA - **GIOCOFOLLIA SRL** VIA PARMA 5 ROMA - **L'ARCOBALENO** VIA CASSIA 6/C ROMA - **M.ELECTRONIC SRL** VIA MARIO RIGAMONTI 108 ROMA - **MICROCENTER SRL** V.DELLA GRANDE MURAGLIA 62/64 ROMA - **MONDO DEL MULTIMEDIALE** VIA SAVOIA 14 ROMA - **MR INFORMATICA** VIA A.CONTI 3B-MONTEMARIO ROMA - **ODIS S.r.l.** P.ZZA PONTELUNGO 31 ROMA - **PERGIOCO SRL** VIA DEGLI SCIPIONI 109/111 ROMA - **RICORDI MEDIASTORE** VIA CESARE BATTISTI, 120/A-D ROMA - **RICORDI MEDIASTORE** VIA DEL CORSO, 506 ROMA - **RICORDI MEDIASTORE** V.LE GIULIO CESARE, 88 ROMA - **CO.MET** VIA GIULIO CESARE 73 RICCIONE (RN) - **CAPANNA E BELLAVISTA SNC** VIA BERTOLA 6 RIMINI - **CO.MET** NUOVA CIRCONVALLAZIONE 86 RIMINI **PLAY** S.S. 16ADR.BORSEA C.C.FATTORIA BORSEA ROVIGO (RO) - **ECHOS** VIA O.SCAVAZZA 1769 GIACCIANO CON BARUCHELLA (RO) - **RICORDI MEDIASTORE** C.SO VITT. EMANUELE, 131 SALERNO - **SUPER UNION SALERNO SRL** V.CAIO TREBAZIO TESTA SALERNO - **D.B.F. ELETTRONICA S.A.** VIA G. DA CARPI 209 F. DI SERRAVALLE R.S.M. SAN MARINO - **ELSABIT SRL** LARGO USILIA 26 POGGIBONSI (SI) - **BROGI RENATO** VIA CAMOLLIA 20/22 SIENA - **SILOG SISTEMI LOGICI SRL** STRADA MASSETANA ROMANA 58 SIENA - **BLASTER DI ABBRIATA LUCA** VIA VICO DI CREMA 13 R SAVONA - **HOME DIGIT SAVONA SRL** CORSO RICCI, 203 ROSSO C.COMM. SAVONA - **UK GENERATION SERVICE** VIA DELLA STAZIONE 70 TERNI - **CYBER DROME** VIA BRESCIA 19/C TRENTO - **FANTASY COMPUTER GAMES** VIA GRAZZIOLI 64 TRENTO - **ALEX COMPUTER SRL** VIA CREA 10 C. C. LE GRU GRUGLIASCO (TO) - **AMICI DEL GIOCO S.A.S.** CORSO ROMA, 69 MONCALIERI (TO) - **TECHNOSQUARE (CERUTTI NUOVE TECNOLOGIE SRL)** VIA TORINO 14 ROLETTO (TO) - **ALEX COMPUTER SRL** CORSO FRANCIA 333/4 TORINO - **QUEEN COMPUTER S.r.l.** VIA LARGO TURATI TORINO - **QUEEN COMPUTER S.r.L** C.SO FRANCIA TORINO - **QUEEN COMPUTER S.r.L** VIA S. OTTAVIO TORINO - **RICORDI MEDIASTORE** P.ZZA C.L.N. 251 TORINO - **SUPER UNION 2** VIA VALPERGA CALUSO, 18 TORINO - **VIPIANA (DIMO SPA)** S.S. 31, 47 Villanova M. (TO) - **LINEA CASA SNC** VIA MONTE CIMINO 23 ORVIETO (TR) - **MONDADORI INFORMATCA CENTER** VIA DA PALESTRINA 1/1 TRIESTE (TS) - **MURRISOFT SRL** VIA TORREBIANCA 26 TRIESTE (TS) - **VIDEOLANDGAMES** VIA RISMONDO 4 TRIESTE - **TRONY CASTELFRANCO VENETO** VIA VALSUGANA 5/8 CASTELFRANCO (TV) - **SME** VIA DANTE, 1 CESSALTO (TV) anche in località di (SUSEGANA - PORTOGRUARO - MARGHERA - SAN DONA' - ZOPPOLA) - **TRONY ODERZO** VIA VERDI 48 ODERZO (TV) - ARMONIA COMPUTERS SRL VIA CONEGLIANO 74 SUSEGANA (TV) - **TRONY TREVISO** VIA 4 NOVEMBRE 83/B TREVISO - **CASA DEL BIMBO SNC** VIA AQUILEIA 15A UDINE - **VIDEO COMPUTER UDINE** VIALE TRICESIMO, 206 UDINE - **MASTER PIX SNC** VIA ZAPPELLINI 4 BUSTO ARSIZIO (VA) - **SOFTWARE UNIVERSE DAVERIO** VIA INDUSTRIA, 1 C.C. DAVERIO DAVERIO (VA) - **SOFTWARE UNIVERSE GALLARATE** VIA LARIO, 37 GALLARATE (VA) - QUEEN COMPUTER S.r.l. VIA BERNASCONE, 16 VARESE - **TECNO BIT DI VAINO' MARCO** VIA DON LOCATELLI 26 VERGIATE (VA) - **MEGA-LO-MANIA** VIA G.FERRARIS 92 VERCELLI - AREA QUATTRO SRL VIA MILANO 24 MARCON (VE) - **RICORDI MEDIASTORE** P.ZZA XXVII OTTOBRE MESTRE (VE) - **PLAY THE GAME** VIA CASTELLO, 6187 VENEZIA - **TRONY** VIA OLMO 45 ALTAVILLA VICENTINA (VI) - **TRONY BASSANO** VIA MARINONI 5 BASSANO DEL GRAPPA (VI) - **TRONY PORDENONE** VIA PIGAFETTA 4 BASSANO DEL GRAPPA (VI) - **TRONY ROSA'** VIA CAPITANO ALESSIO 132 ROSA' (VI) - **FUTURA COMPUTERS SNC** VIA LAGO DI TRASIMENO SCHIO (VI) - **ECHOS** CENTRO COMMERCIALE LE PIRAMIDI TORRI DI QUARTESOLO (VI) - **DOMINIO SAS DI PELLIZZARI C.** VIA GORIZIA 1/A VICENZA - **VOBIS MICROCOMUTER SPA** VIA DEI MONTECCHI 5 VICENZA - **TRONY BUSSOLENGO** S.S. LOC.FERLINA BUSSOLENGO (VR) - **META SPA** VIALE DEL COMMERCIO CALDIERO (VR) - **FERRARIN** VIA DE MASSARI 10 LEGNAGO (VR) - **ONE BIT** VIA XX SETTEMBRE 136 VERONA - **RICORDI MEDIASTORE** VIA MAZZINI 70 VERONA - **MONDO INFORMATICA SRL** VIA GENOVA 42 VITERBO.



Ci sono voluti tre anni per svilupparlo e adesso ha una trama di prim'ordine e un rivoluzionario sistema di scontri da gioco di ruolo. La domanda, quindi, è: Hybrid Heaven alla fine è un bel gioco?





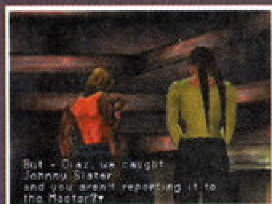




HYBRID HEAVEN

1 Una trama coinvolgente!

C'è qualcosa di marcio sotto le strade di New York. Si tratta di qualcosa che ha a che fare con dei malvagi ibridi alieni e degli extraterrestri con le teste a pera: i Gargantuani. Tocca a noi scoprire cosa diavolo stia accadendo.



▲ Il misterioso Diaz. Iniziamo a giocare con questo personaggio, per poi passare a Slater.



▲ Anna Moody. Un'ibrida con una spiccata sensibilità materna. Roba da pazzi.



2 Su e giù!

Slater, o sarebbe meglio dire Diaz, non solo può combattere usando le sue muscolosissime braccia e gambe, ma più anche intrufolarsi in spazi angusti, saltare e muoversi sulle piattaforme o fare lunghi balzi.



▲ Non riesce a superare Resident Evil in quanto a terrore, ma si avvicina molto.

► Il nostro eroe striscia in puro stile Metal Gear Solid. Mooolto di soppiatto.



Quando la redazione di Games Master vide per la prima volta Hybrid Heaven, taaanto tempo fa alla mostra E3 di Atlanta, sembrava che si potesse trattare del miglior gioco in terza persona per il Nintendo 64.

Proiettato sull'enorme muro di monitor di Konami il gioco proponeva delle battaglie mozzafiato in un ambiente alieno, delle scene d'intermezzo appassionanti, una trama intricatissima e un aspetto grafico straordinario. Non era una versione giocabile, ma era riuscito ad attirare l'attenzione di tutti i presenti. Dopo due'anni, però, Hybrid Heaven è quasi una delusione. Ha mantenuto delle caratteristiche estremamente originali, non ultimo l'incredibile e innovativo sistema di combattimento da gioco di ruolo, ma presenta anche dei difetti inaspettati. Promette di ricreare la stessa atmosfera da brivido di Shadowman, ma non riesce a eguagliarne la qualità.



Slater sta guardando la TV quando alcuni agenti della CIA bussano alla porta. La trama inizia qui.

TRAMA

La trama contorta del gioco ci mette nei panni di Johnny Slater, agente della CIA che, oltre a scovare le prime tracce di un segretissimo progetto alieno (o no?), è anche la guardia del corpo del Presidente (o no?). All'inizio del gioco Johnny viene ucciso dal misterioso Diaz ed è proprio da qui che inizia l'avventura, dandoci la possibilità di cominciare a giocare nei panni del perfido Diaz (ma sarà davvero cattivo?). Qualsiasi delle due strade scegliamo, l'obiettivo centrale è di salvare il Presidente che è stato rapito dai perfidi ibridi, ma c'è molto di più. Tutto è misterioso... Ciò che è evidente sin dall'inizio è che la trama di Hybrid Heaven prende spunto da X-Files, Blade Runner e dall'Invasione degli Ultracorpi, col risultato di essere tra le più appassionanti e intricate nel mondo dei videogiochi. Ci sono dei colpi di scena continui e la trama ci tiene sulle spine lungo tutto il corso del



▲ Slater sta correndo in mezzo a due sonde che sparano raggi laser.



▲ Hybrid Heaven si svolge in larga parte sotto New York. Le cose prendono una piega alquanto "strana" sin dalla scena d'apertura nella quale Diaz spara a Slater sulla banchina della metropolitana e le stranezze non si fermano qui. No, no, no.

HYBRID HEAVEN



▲ Questo è davvero un super-cattivone, anche perché non è possibile farlo fuori.



▲ Dobbiamo quindi trovare un altro modo per sbarazzarcene. A buon intenditore poche parole.



◄ Le inquadrature di Hybrid Heaven sono di basso livello. Come in Castlevania, non riescono a rendere comodo giocare nelle ambientazioni 3D. Peccato.

▼ La pistola normale è utile quanto un freno a mano su una canoa. Fa schifo!



gioco. La storia ci lascia senza un attimo di respiro man mano che ne scopriamo i vari risvolti. Come in Shadowman lo scorso mese, questo approccio che ricorda le migliori pellicole del brivido crea un'atmosfera assolutamente terrorizzante.

COMBATTIMENTO

Detto questo, è possibile che Konami abbia passato questi tre anni a lavorare soltanto sullo sviluppo di una trama così solida, come dimostra la serie incredibile di testi e di personaggi che ha inserito nel gioco. È riuscita invece a creare un sistema di scontri da gioco di ruolo davvero rivoluzionario, che pone Hybrid Heaven su un altro piano rispetto ad altri titoli ai quali può essere paragonato, come Shadowman. L'approccio all'azione di questo gioco di avventura in 3D è completamente nuovo: usa degli elementi tipici dei giochi di ruolo come i punti ferita, gli incantesimi e la creazione personalizzata dei personaggi, oltre all'inserimento di mosse prese direttamente dai picchiaduro e dai titoli dedicati al wrestling. Riesce a evitare le inquadrature troppo complicate e gli scontri poco convincenti di Tomb Raider e anche di Shadowman. Gli "incontri ravvicinati" sono invece divisi in fasi di combattimento piene di tensione, cerebrali e con un sistema a più menu. Ne parliamo più approfonditamente in seguito. L'effetto finale è a dir poco brillante. Al primo impatto con gli scontri a turni non siamo sicuri di ciò che dobbiamo fare, ma più ci giochiamo, più ci rendiamo conto che si tratta di un sistema di combattimento davvero innovativo.

GRAFICA

Nella nostra esplorazione delle varie ambientazioni 3D, a volte troppo vuote, risulta ovvio che Konami ha speso ore e ore a lavorare sull'aspetto del gioco.
Spicca il modo in qui sono state rese le superfici metalliche, come anche il rumore dei passi sulle grate.
Alcune ambientazioni sono davvero belle, come quella della fabbrica dei cloni nella quale scopriamo muri e muri di cloni umani.
Anche la sezione ambientata nella prigione ibrida è eccezionale… ricordiamoci però di non avvicinarci troppo al vetro. La varietà dei nemici è impressionante: hanno tutti le forme più bizzarre tranne gli scienziati pazzi, che

➜

▼ Le ambientazioni di Hybrid Heaven sono molto ampie e risuonano di rumori metallici. Bello l'effetto dell'eco dei nostri passi quando camminiamo. Il risultato è ancor migliore in alta risoluzione: peccato però che il set d'espansione non faccia altro che rallentare l'azione. Davvero un peccato.





3 Il piacere dei pugni!

Quando incontriamo un nemico, è tempo di COMBATTERE! Hybrid Heaven, in puro stile gioco di ruolo, ci permette di apprendere le mosse man mano che giochiamo, imparando a emulare i vari stili di combattimento dei nostri avversari. Quando ne abbiamo apprese un certo numero possiamo combinarle insieme per creare una mossa speciale. Inoltre possiamo aumentare la potenza di alcune parti del corpo a seconda di quanto le usiamo.



▲ Quando entriamo in una stanza che ospita un nemico, questo inizia a correre verso di noi nella speranza che ci arrendiamo.





▲ Quando abbiamo portato al massimo la barra d'energia, ovvero quella rossa nella parte alta dello schermo, avviciniamoci al nemico e premiamo A. Adesso possiamo scegliere il tipo di attacco da portare.



▲ Può succedere anche il contrario. Questo nemico ci ha attaccato e siamo noi a indietreggiare per evitarlo.

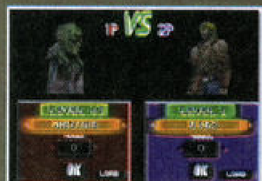


▲ Man mano che avanziamo nel gioco raccogliamo anche armi uniche, come questo bellissimo fucile Hurricane. E vai!

IBRIDI: PIÙ DI 150
STORIA: MOLTO COMPLESSA
PERSONAGGI: 2
LIVELLI CON BOSS: 6
CONVERSIONE: PERFETTA
DIALOGHI: 30 SECONDI
ORE DI TESTI: UNA E MEZZA
CONIGLIETTI DI PEZZA: NESSUNO

4 SONO VIVI!

Dopo aver creato un personaggio, possiamo salvarlo e combattere contro quello creato da un amico nella fantastica modalità per più giocatori di Hybrid Heaven!



▲ Un Diaz super-potenziato attacca uno dei personaggi che abbiamo creato. Dovrebbe scorrere un bel po' di sangue.



▲ Il combattimento basato sui menu a barre è molto più rapido di quanto potremmo pensare.

◄Beccati questo! Diaz toglie 31 punti ferita al ciccione viola. I suoi punti ferita sono indicati sotto la barra gialla, che mostra ovviamente quanta energia abbiamo.

▼ E adesso un po' di wrestling! Gli ibridi devono fare i conti le mosse stile World Wrestling Federation di Slater.



▼La barra verde mostra la nostra mossa e in questo caso indica che abbiamo portato a segno un colpo. La barra sottostante ci fa sapere che il tentativo di fuga del nemico è fallito miseramente. A-ha!



sono apparentemente normali. Il risultato è che gli scontri non mancano e non possiamo rilassarci neanche per un attimo.

TROPPO UGUALE

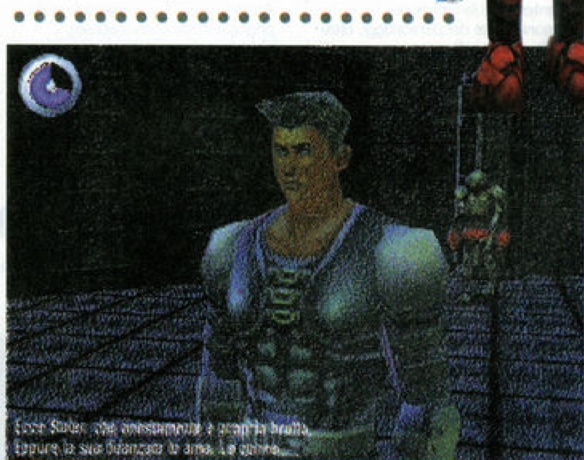
Purtroppo è proprio questo il punto in cui vengono fuori i problemi, se non contiamo le telecamere poco convincenti che ci si poteva aspettare da Konami dopo Mystical Ninja e soprattutto Castlevania. Il fatto è che invece di distribuire più uniformemente le battaglie e inserire qualche rompicapo, i progettisti hanno ficcato ibridi e alieni in quasi tutte le stanze e che ce ne sono davvero a bizzeffe in Hybrid Heaven. Questo significa che dobbiamo combattere contro un nemico ogni due minuti, col risultato che ben presto il gioco inizia ad annoiare. Non che gli scontri in sé siano soporiferi, perché sono sempre molto innovativi e intelligenti. Significa più che altro che sono troppo frequenti. Facciamo un esempio: abbiamo giocato a Hybrid Heaven per dieci minuti durante una pausa pranzo e abbiamo dovuto affrontare ben sette combattimenti, ovvero più di uno ogni due minuti! Consideriamo che, man mano che avanziamo nel gioco, i nemici diventano sempre più forti e inizieremo a farci un'idea di quanto questo possa essere fastidioso, col risultato che è sempre più difficile andare avanti nel gioco.

TROPPO SCATTOSO!

Questo, unito alle terribili inquadrature, fa sì che Hybrid Heaven abbia due problemi di fondo. Anche se lo scenario non si muove a scatti durante i combattimenti, lo stesso non accade quando corriamo nelle varie ambientazioni del gioco. A voler essere davvero cattivi, ci sarebbe da mettere un grosso punto di domanda sulla decisione dei progettisti di inserire una modalità che permette di sfruttare il set d'espansione in alta risoluzione. Basta inserire il gioiellino rosso, passare in alta risoluzione e il gioco diventa immediatamente scattoso e confuso, a essere gentili. Se credevamo che Turok 2 fosse un gioco scattoso con il set d'espansione, aspettiamo di vedere come funziona su questo gioco. È ingiocabile! Se però lasciamo Hybrid Heaven nella risoluzione normale e gli perdoniamo l'eccessiva azione, anche se questo può sembrare strano, abbiamo un gioco ricco, intrigante, diverso e complesso, che unisce le caratteristiche tipiche dei giochi di ruolo, dell'avventura e dei picchiaduro. Sicuramente faremo un sacco di partite nelle quali non avremo un attimo di respiro, ma si tratta pur sempre di un gioco che merita, grazie soprattutto al suo approccio cinematografico, davvero di classe. Non si tratta di un gioco perfetto, ma rimane un'ottima aggiunta al catalogo di giochi per Nintendo 64.

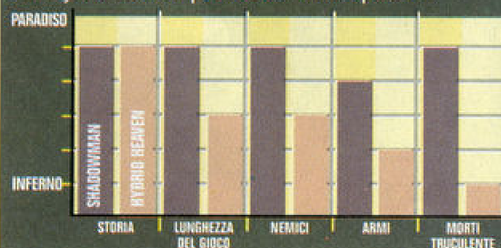






AVVENTURE IN 3D...

Abbiamo preso Shadowman e lo abbiamo messo a confronto con Hybrid Heaven per vedere chi la spunta...



> Il gioco riesce a evitare le inquadrature troppo complicate e le battaglie sono divise in fasi di combattimento piene di tensione e con un sistema a più menu

il giudizio

aspetto

Chi dice che i giochi per il Nintendo 64 sono sfocati? Questo è nitido e in alta risoluzione è migliore, anche se ingiocabile. Peccato.

giocabilità

I combattimenti sono intuitivi, è facile esplorare le ambientazioni e la trama impreziosisce la giocabilità. Davvero vivace.

longevità

Ci sono almeno 25 ore di gioco assicurate, più l'ottima modalità per più giocatori.

il meglio

La trama. Dobbiamo avere una laurea in astrofisica per capirci qualcosa, ma è davvero molto divertente.



il peggio

Il susseguirsi serrato dei combattimenti. Sarebbe stato meglio inserire delle pause nell'azione.



Non è il miglior gioco del mondo, ma si tratta comunque di un'avventura fantascientifica insolita e di un certo livello. E, cosa più importante, sono soldi spesi bene.

82%

Se ci piace questo... ci piacerà senz'altro il tremendo Shadowman e l'altrettanto incredibile Tomb Raider 3.



Questo gioco potrebbe essere per il Dreamcast quello che Wipeout è stato per la PlayStation. Non solo: si tratta di un gioco di corse in hoverboard nel quale dobbiamo fare delle vere acrobazie per vincere. Grande!





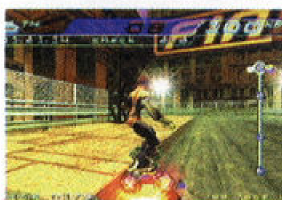


TRICK STYLE





▲ Con un buon controllo del joypad possiamo salire su un lato della parete per poi scendere dall'altro.



▲ È fondamentale non andare a sbattere anche se abbiamo un grande vantaggio sugli altri.



C'è una cosa che attiva subito il nostro sensore che individua i "giochi-spazzatura": un gioco di corse ambientato nel futuro che non abbia le parole "Wipe" o "Out" nel titolo. Per fortuna Trick Style prende una strada diversa rispetto ad altri giochi simili. Criterion ha capito che non è sufficiente produrre un gioco con delle ambientazioni vagamente futuristiche condito da qualche stranezza tecnologica. Trick Style ha entrambe queste caratteristiche, ma è anche estremamente coinvolgente e divertente.

GIOCABILITÀ

C'è una marea di particolari che differenzia questo titolo dagli altri giochi di corse ambientati nel futuro. Per prima cosa, è fondamentale fare mosse spericolate e trucchi per vincere le corse. Ogni percorso è pieno di scorciatoie e strade alternative che possiamo decidere di prendere soltanto se compiamo delle acrobazie al limite dell'incolumità fisica del nostro hoverboard futuristico. Dobbiamo saltare, girare, rovesciarci e quant'altro al momento giusto per superare gli altri piloti, facendo fare loro la figura dei principianti.
Se invece sbagliamo una manovra, ci ritroveremo penosamente spiaccicati a terra. Ci sono tre gruppi di circuiti in

1 ACROBAZIE!

Slittare con la nostra tavola è fondamentale per effettuare i sorpassi. Ci permette di acquistare grande velocità e di superare in scioltezza le curve più difficili, quindi faremmo bene a imparare quando e come possiamo buttarci in scivolata a velocità folli. In alcuni circuiti ci sono dei percorsi speciali che possiamo usare come scorciatoie slittandoci sopra.



▲ Se riusciamo a prendere questa specie di binario magnetico, voleremo a una velocità incredibile su tutto il circuito.

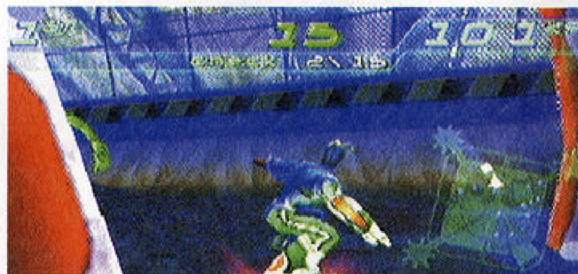
▶ Possiamo lanciarci a massima velocità quando siamo su un lungo rettilineo.



◀ I binari per slittare ci permettono di saltare degli abissi altrimenti mortali.

▼ Se compiamo un'acrobazia al momento sbagliato andiamo a finire dritti contro il muro.



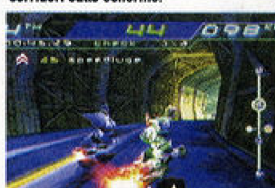


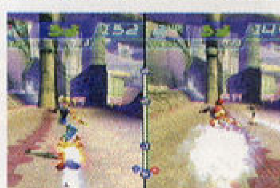


▲ Tutti fanno surf negli U.S.A., come nelle canzoni dei Beach Boys...

▲ Possiamo provare nel Velodrome le acrobazie da ripetere in gara.

▼ Aspettiamoci dei rallentamenti nell'azione di gioco quando ci sono molti corridori sullo schermo.





Vendita per corrispondenza - Merchandise Ufficiale d'importazione

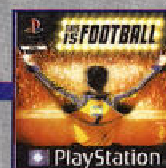
negative

CP 57 - 35010 Cadoneghe (PD)
Tel: 0423-784966 + fax: 0423-784968
e-mail: negativity@tin.it

T-shirt Poster PlayStation & more...

Per ORDINARE o per Ricevere il Catalogo GENERALE di 96 Pag. GRATUITO e senza impegno SCRIVICI o CHIAMACI allo 0423 - 78 49 66

Estratto Novità PlayStation



THIS IS FOOTBALL
PS0354 L. 99.900



FINAL FANTASY 8
PS0353 L. 105.900



GTA2
PS0356 L. 107.900



FORMULA 1 99
PS0352 L. 99.900



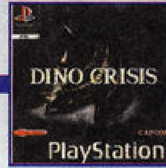
STAR WARS la minaccia fantasma
PS0246 L. 99.900



TOMB RAIDER 4 The Last Revelation
PS0424 L. 111.900



RAINBOW SIX
PS0028 L. 105.900



DINO CRISIS
PS0400 L. 111.900

poster da porta



THE SIMPSONS-HOMER D'OH
PO0717 L. 11.500



JENNY MC CARTHY-BIKINI
PO0634 L. 10.900



I WANT TO BELIEVE-UFO
PO0172 L. 12.900



MARILYN MANSON-SMELLS LIKE...
PO0621 L. 10.900

Action Figure



AC0097 L. 25.900
SCREAM ORIGINAL MASK



AC0150 L. 49.900
TOMB RAIDER: LARA IN JUNGLE



VN0131
BECKS SOCCER SHIRT
V.NECK
L. 37.900
L+XL



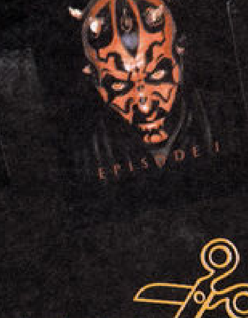
FE0572
KORN CARTOON
FELPA CON CAPPUCCIO
L. 65.900
L+XL



FE0574
SIMPSONS TWO BEER
FELPA CON CAPPUCCIO
L. 60.900
L+XL



TS2045
ALCHEMY GRIM SAGE
T-SHIRT
L. 25.900
M+L+XL



TS2385
STAR WARS DARTH MAUL
T-SHIRT
L. 32.900
M+L+XL



FE0367
JAPAN SKULL
FELPA CON CAPPUCCIO
L. 63.900
M+L+XL

ESTRATTO DAL CATALOGO GENERALE ILLUSTRATO
- 900 Poster
- 350 T-shirt
- 400 Accessori
- Catalogo PlayStation

E molto altro!

MODULO D'ORDINE

Quantità	Articolo	Gruppo/titolo	Taglia	Prezzo

- Postale (L. 8.500)
- Corriere Executive (L. 12.000/18.000) 4 giorni dall'arrivo dell'ordine

CATALOGO: Per favore inviatemi solo il vostro catalogo generale gratuito e senza impegno.

Mittente:

Cognome / Nome ____________

Via ____________

C.A.P. |_|_|_|_|_| Città ____________

Provincia ____________ Telefono ____________

Data di nascita |_|_|_|_|_|_|_|_|

Firma ____________ Se minorenne, firma di un genitore

Ai fini della **legge 675/96** sul trattamento dei dati personali, Negative Mailorder snc garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e le offre la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione. Le informazioni custodite nel nostro archivio elettronico verranno utilizzate al solo scopo di inviare le nostre proposte commerciali e di gestire i suoi ordinativi. L'invio da parte sua del coupon implica l'autorizzazione all'utilizzo sopra descritto.

020

Per ordinare o ricevere il catalogo generale gratuito e senza impegno ritagliare ed inviare in busta chiusa affrancando come lettera (£.800) oppure usa il coupon per inviare un fax:
0423 - 78 49 68

NEGATIVE Mailorder
casella postale 57
35010 Cadoneghe (PD)

DVD VIDEO e DVD ROM

Dragon's Lair 2 e Space Ace? Due spassosissimi arcade ora disponibili sia in versione DVD-Rom che in versione DVD-Video (giocabile attraverso il telecomando del lettore)...Quindi qualità video DVD e suono AC3!

Dragon's Lair 2 è il sequel del famosissimo Dragon's Lair: la principessa Dafne è sempre nelle mani del demoniaco mago Mordroc, che tenta in ogni modo di convincerla a sposarlo, e Dirk the Daring cerca di salvarla evitando le più pericolose insidie e i mostri più malefici.



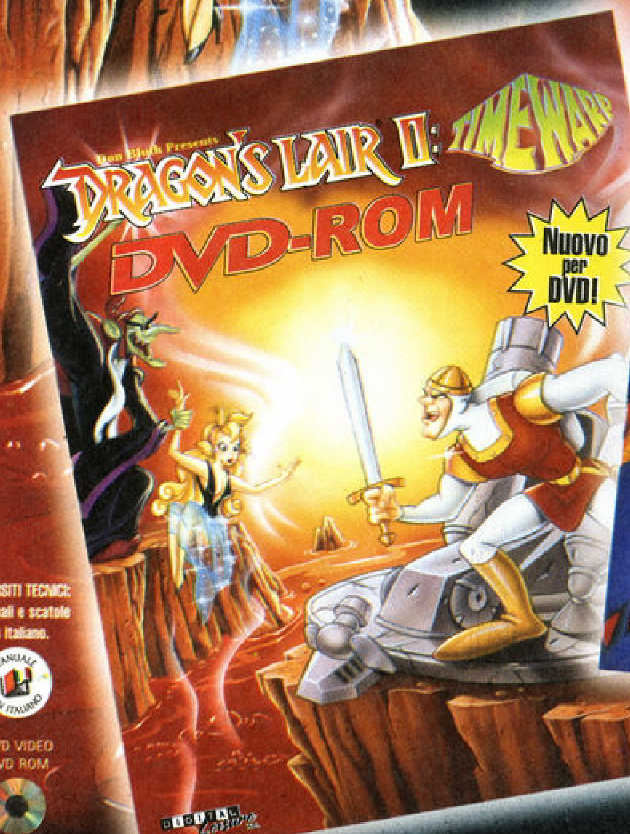
DRAGON'S LAIR 2

In Space Ace, invece, il perfido Commander Borf si è lanciato all'attacco della Terra e, utilizzando armi misteriose, tenta di trasformare tutti gli abitanti in infanti. Soltanto due persone hanno il coraggio di contrastarlo: la splendida Kimberley (che però cadrà presto nelle sue grinfie) e l'eroico Ace, che viaggerà attraverso tutta la galassia per cercare di salvarla. I comandi sono stati estremamente semplificati e il divertimento è assicurato!



SPACE ACE

www.digitalleisure.com





DELPI

REQUISITI TECNICI:
Manuali e scatole in italiano.

MANUALE IN ITALIANO

DVD VIDEO
DVD ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 800-821177

www.leaderspa.it

DIGITAL Leisure inc.



DVD VIDEO: Lettore DVD Video con telecomando (il prodotto non è compatibile con i modelli SAMSUNG e con i lettori AIWA).
DVD ROM: Windows 95/98, Processore Pentium, Lettore DVD Rom IX o superiore, MCI-based MPEG 2 e AC3 software o hardware playback.

TRICK STYLE

2 Un, due, tre, prova!

Per imparare a correre negli scenari nei quali dobbiamo effettuare per forza delle acrobazie possiamo provare la modalità d'allenamento prima d'iniziare la corsa. Ottimo!





▼ È un'ottima idea allenarci nelle scivolate quanto più possiamo, dato che sono difficili da attuare in gara.



▲ Saltiamo e raccogliamo tutte le stelle argentate che possiamo prima che scada il tempo.

◄ Andiamo a tutta velocità attraverso i cerchi, assicurandoci di forare il vetro.



▲ La modalità per due giocatori è deludente, dato che non ci sono piloti controllati dal computer.

▲ È proprio come uno skateboard, ma senza ruote e con un reattore!

> Tutti i percorsi sono pieni di scorciatoie che possiamo prendere soltanto se compiamo delle vere acrobazie

Gran Bretagna, Stati Uniti e Giappone, ognuno composto da cinque corse standard più una di fine livello. All'inizio possiamo partecipare solo alla prima gara che si svolge in Gran Bretagna. Riusciamo a sbloccare la corsa successiva soltanto se terminiamo la gara in prima posizione. In questo senso, Trick Style potrebbe diventare un po' frustrante.

MI ASPETTI?

Se dovessimo dare un voto da 1 a 10 agli "inseguimenti", Trick Style si prenderebbe un bell'11. Merita un punto in più perché anche se andiamo a sbattere siamo in grado di colmare il ritardo rispetto agli altri concorrenti in breve tempo, dato che questi rallentano per darci un'altra possibilità. L'altra faccia della medaglia è che, anche se corriamo in maniera perfetta, è molto difficile prendere un buon vantaggio sugli avversari. Può capitare, per esempio, di andare a sbattere nell'ultima curva di una gara ed essere sorpassati sulla linea d'arrivo, anche se abbiamo corso in maniera eccezionale per tutta la pista. Aspettiamo però a incavolarci e buttare via il Dreamcast, dato che il gioco è ricco di corse piene di trucchetti e ci permette di competere in 16 gare acrobatiche. Per esempio, potremmo dover totalizzare 15.000 punti di acrobazie in 90 secondi, oppure volare lungo una serie di punti luminosi sparsi sul circuito, cercando di essere più veloci del nostro avversario. Al termine di ognuna di queste gare acrobatiche saremo in grado di fare una nuova evoluzione che potrebbe essere cruciale per vincere una gara che non riuscivamo a superare.

CIRCUITI

Ogni circuito è strutturato come una gara di rally, con dei punti da raggiungere in un determinato tempo, il che rappresenta una bella variazione rispetto al dover ripetere tre volte lo stesso tracciato. Purtroppo si nota una certa ripetizione nella progettazione dei tracciati e avremo quasi un senso di "déjà vu" quando correremo negli oltre quindici percorsi del gioco. Trick Style, nonostante sia bellissimo dal punto di vista visivo, non dà quella scarica di adrenalina che ci potremmo aspettare da un gioco di corse futuristico. Manca anche un sistema di menu chiaro. Ci vuole molto tempo prima di ricominciare una gara. Se poi decidiamo di scegliere un'altra corsa, dobbiamo andare in una specie di grande arena chiamata Velodrome nella quale ogni parte del gioco occupa un'area diversa. L'idea era di creare una "zona d'allenamento libero" molto ampia. In realtà, accedere a un'altra parte del gioco diventa davvero complicato. Anche la modalità per due giocatori di Trick Style non è eccezionale. A parte questi problemucci, Trick Style è un gioco di corse davvero incredibile, non soltanto per le acrobazie che bisogna fare col nostro veicolo, ma anche perché è molto avvincente.

3 Scontro finale!

Se arriviamo primi in tutte e cinque le gare di una nazione, accediamo alla corsa di fine livello. Una volta vinta anche questa, riceviamo in premio la possibilità di effettuare nuove acrobazie, oltre ad avere tavole da corsa potenziate. Sono fondamentali se vogliamo battere i nostri avversari nelle gare successive.





▲ Nella prima gara di fine livello dobbiamo effettuare in un minuto e mezzo delle acrobazie che ci fanno totalizzare 15.000 punti. Non è facile.

◄ In questa gara è abbastanza facile battere il nostro avversario controllato dal computer.

4 Appena in tempo!

La scorciatoia più bella è quella che passa attraverso il Big Ben. Ci siamo mai chiesti cosa ci possa essere dentro? Beh, in pratica, niente.



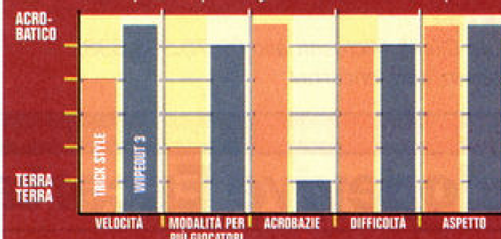
▲ Come ci si avvicina è fondamentale. Dobbiamo calcolare il salto alla perfezione...



▲ Una volta dall'altro lato capiamo di aver "saltato" un bel pezzo di circuito!

CONFRONTI ACROBATICI...

Come va a finire il confronto tra Trick Style e il suo rivale più diretto, il fantastico Wipeout 3 per PlayStation? Vediamo un po'...



il giudizio

aspetto

Ambientazioni bellissime, anche se troppo simili a volte. Il sistema dei menu è troppo complesso.

giocabilità

Una combinazione perfetta tra un gioco di corse e le acrobazie sull'hoverboard. Una partita in più non è mai abbastanza...

longevità

Dopo che il gioco è stato terminato una prima volta perde molto del suo fascino. Anche la modalità per due giocatori non è d'aiuto in questo senso.

il meglio

Passare su una rampa per le acrobazie. Dobbiamo calcolare il salto con estrema precisione, ma se ci riusciamo superiamo tutti gli altri concorrenti. Ha!



il peggio

Alcuni personaggi occupano troppo spazio nello schermo e non ci fanno vedere cosa c'è davanti.



È bellissimo giocarci la prima volta, anche se non si può dire che la modalità per un giocatore sia longeva. Si tratta del miglior gioco di corse futuristiche **con l'hoverboard del momento...**

87%

Se ci piace questo... non c'è niente di simile per il Dreamcast, ma potrebbero piacerci Cool Boarders Burn o Sega Rally 2


Microsoft®
Dove vuoi andare oggi?®
COLLEGE
STORIA DELLA MUSICA
Microsoft, "Dove vuoi andare oggi?" e Encarta sono marchi registrati di Microsoft Corporation.



Correre in giro cercando di far saltare in aria tutto quanto con armi esageratamente grosse ci sembra decisamente divertente. Perciò, Wipeout 3 ci va a pennello...






WIPEOUT 3

Quando chiudendo gli occhi non riusciamo a visualizzare altro che l'immagine di un videogioco, la ragione può essere una sola. Il gioco, cioè, è talmente favoloso che riusciamo a malapena a staccarcene. Il che può anche non essere il massimo per la salute, ma è senz'altro indice che quel titolo è veramente molto, molto bello. È questo il caso di Wipeout 3. Se il Wipeout originale ha fatto sì che una marea di gente si precipitasse a comprare una PlayStation solo per poterci giocare, è certo che Wipeout 3 sarà il gioco che ci farà congratulare con noi stessi per il fatto di averne già una. Se ci piacciono le cose che vanno veloci, che galleggiano nell'aria e sono dotate di armi, questo gioco ci farà impazzire. Lo scenario è più o meno quello di sempre. Salteremo quindi a bordo di una specie di slitta a cuscino d'aria e sfrecceremo lungo una serie di percorsi ambientati in un panorama opportunamente futuristico. Durante il percorso, inoltre, potremo raccogliere una quantità di armi favolose e di bonus che ci permetteranno di far saltare in aria gli avversari.

COME UN FULMINE

Wipeout 3 è un gioco straordinariamente veloce. Talmente veloce che a volte si rimane sbalorditi dal fatto che una "semplice" PlayStation sia in grado di ospitare un gioco simile. Di rado un gioco di corse riesce a toccare ritmi così frenetici. La velocità, tuttavia, non serve a gran che se poi la grafica fa schifo o se ogni tre per due compare un oggetto dal nulla. È una fortuna, quindi, che Wipeout scorra più liscio di un'anguilla cosparsa di olio d'oliva. Sissignori: è davvero così fluido. La sua grafica ad alta risoluzione fa assomigliare 2097 a una pubblicità dei blocchetti di Lego.

LE MODALITÀ

Già, le modalità... Di fatto, Wipeout 2097 comprendeva soltanto due modalità a giocatore singolo, Arcade e Time Trial, non permettendo il collegamento di due giocatori. Chi infatti si sarebbe davvero preso la briga di mettere insieme due televisori, due PlayStation, un cavo di collegamento e due copie del gioco? Wipeout 3...

GM CAPOLAVORO

Diventerò un campione!

1 Piste ultraveloci!

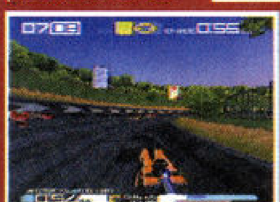
Per la prima volta i circuiti comprendono scorciatoie che ci permetteranno di sorpassare gli avversari a tradimento.


▲ Con il bonus Cloak potremo superare chiunque senza farci notare.

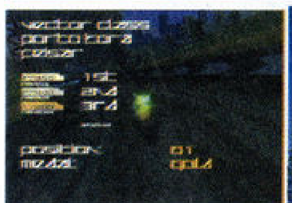

▲ La corsia dei box è più importante che mai: i piloti computerizzati vogliono il nostro sangue...


▲ Ogni pista dispone di un percorso alternativo in cui potremo infilarci strada facendo.


► Prendendo la curva a destra potremo guadagnare secondi preziosi sui nostri avversari.


▲ Se supereremo impunemente un avversario, non esiterà a spararci addosso.


▲ Una volta in testa, potremo utilizzare armi difensive come scudi e mine.


▲ La medaglia d'oro: questo è lo scopo di tutto.


► Il Quake Disruptor ha una portata impressionante.

▲ Voglia di velocità? Ne avremo quanta vorremo...

◄ Strisciando con i lati del veicolo si rallenta parecchio. Da evitare!

▼ Doppia distruzione! I missili sono in grado di inseguire due veicoli avversari per volta.

▼ Il nostro veicolo in tutto il suo splendore. Ne succhia di carburante, però.




2 Parla!

Il parlato è affidato a una voce femminile digitale. Quando raccoglieremo un'arma, la voce ci dirà di che si tratta.


▲ È difficile prenderci la mira, ma il Plasma Bolt distrugge un nemico al primo impatto.


▲ Far saltare in aria gli altri veicoli è sempre estremamente piacevole...


▲ In Wipeout 3 le armi hanno un ruolo più importante che nei giochi precedenti.

All'ultimo sangue

I deathmatch in Wipeout 3 sono affidati alla modalità Eliminator, che richiede l'uso di tattiche diverse rispetto a quelle di una normale gara. Totalizzeremo punti completando giri ed eliminando gli avversari. Evviva!





▲ È importante una buona partenza per essere abbastanza vicini agli avversari da poterli colpire.

◄ Il sistema migliore è quello di occuparsi di una vittima per volta. Come a scuola, insomma.

► In modalità Eliminator i box non sono accessibili: è essenziale quindi limitare al massimo i danni subiti.

Si gira!

Il tratto a spirale della pista Mega Mall è una delle trovate più grandiose che abbiamo visto in un gioco di corse da anni a questa parte. La cosa più sconvolgente è che sembra davvero di precipitare.



▲ Stiamo per entrare nella serpentina... teniamoci forte!



▲ Sterzando con attenzione potremo procedere a tutta velocità.

invece, comprende ben cinque spettacolari modalità di gioco. Il meglio è che non esiste una modalità 'principale', accompagnata da un paio d'altre messe lì giusto per fare bella figura sullo schermo del menu: si tratta invece di cinque stili di gioco molto diversi tra loro. Per un assaggio rapido potremo così optare per le classiche gare a giocatore singolo o per le prove a tempo. In modalità Tournament dovremo invece sfrecciare lungo quattro circuiti, conquistando al termine di ogni corsa un numero di punti che dipenderà dalla nostra posizione in classifica. Vincerà il giocatore che avrà totalizzato il punteggio più elevato al termine delle quattro gare.

PIRATI DELLA STRADA

Se invece ci interessa qualcosa in cui sfogare i nostri istinti omicidi, potremo passare direttamente alla modalità Eliminator: si tratta di uno dei più riusciti cocktail di alta velocità e distruzione che ci capiterà mai di gustare. Dovremo affrontare un'orda di avversari computerizzati in una gara a punti: ne totalizzeremo uno per ogni giro completato o per ogni veicolo avversario distrutto. Il numero di punti necessari per vincere può variare da uno, per i giocatori meno dotati di pazienza, a 99, per chi non abbia impegni per una settimana o giù di lì. Come se non bastasse, ecco la modalità Challenge, con ben 24 missioni distribuite tra gare, gare a tempo e missioni a mano armata, nel corso delle quali dovremo raggiungere determinati obiettivi: conquistare una certa posizione in classifica, o un tempo totale, o un certo numero di avversari distrutti nel corso della gara.

LE MISSIONI

La migliore, comunque, rimane l'opzione Weapons, in cui dovremo spedire al creatore un certo numero di veicoli avversari, superando nello stesso tempo tutti i checkpoint. Questo compito richiederà notevoli doti tattiche da parte

► Le gare a due giocatori a schermo condiviso sono fantastiche. Praticamente non c'è alcuna perdita di velocità o di definizione della grafica.









▲ Dovremo preoccuparci di un sacco di avversari computerizzati per volta.

Una marcia in più

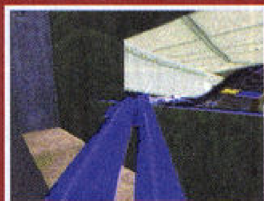
Premendo R1 potremo attivare l'iper-accelerazione, un trucchetto molto utile per schizzare all'improvviso davanti a un gruppo di avversari. Usiamolo con parsimonia, però, perché toglie energia al nostro veicolo.



▲ L'iper-accelerazione può risultare decisiva quando ci si trova testa a testa vicino al traguardo.



▲ Orizzontale? Verticale? Dividiamo lo schermo come più ci piace!



▲ Diamo un'occhiata alle nostre spalle per vedere quanto sono vicini gli avversari. Sterzare, però, diventa un po' difficile!



◄ L'ideale è usare l'iper-accelerazione sui rettilinei. Altrimenti rischieremo di schiantarci contro il margine della pista.

6 VELOCITÀ O POTENZA?

Ci ritroveremo spesso a dover scegliere tra un bonus di velocità o un'arma. A meno di trovarci in modalità Eliminator, la scelta migliore sarà sempre quella della velocità, perché non potremo prevedere che genere di arma troveremo.

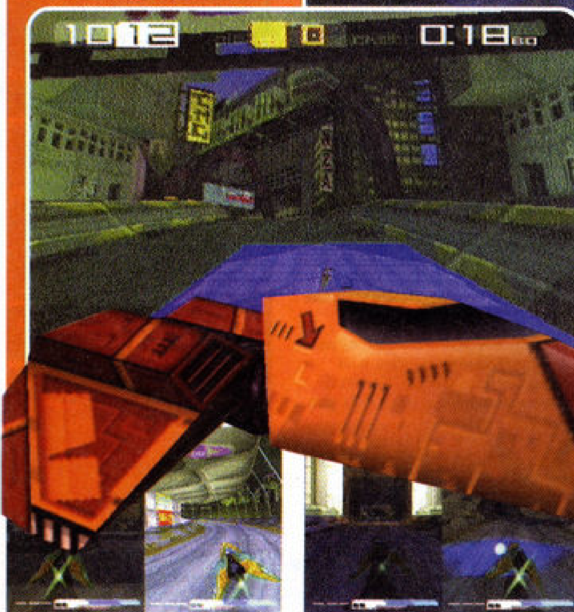


▲ Il Reflector, come si intuisce dal nome, riflette le armi degli avversari contro di loro.



◀ Non possiamo sbagliare con i bonus di velocità. Ci portano esattamente dove stiamo andando, ma più in fretta.





▲ La pubblicità gioca ancora un ruolo importante nella struttura dei circuiti. Comprare! Comprare! Comprare!

▲ I tunnel ci permettono di ammirare il cambiamento degli effetti luminosi in tutto il gioco.

7 È DIETRO DI NOI!

Non è una buona idea scegliere la visuale dallo specchietto retrovisore quando si schizza sulla pista a 400 km orari. La funzione è però utile in modalità Eliminator, perché ci consente di impedire agli avversari di superarci.



nostra. Avremo infatti a disposizione un numero limitato di giri, perciò non sarà una buona idea schizzare davanti agli avversari e quindi finire fuori pista prima di avere la possibilità di farli fuori. Se tuttavia staremo inseguendo un veicolo particolarmente lento cercando di bombardarlo, potrebbe essere necessario passare in testa in modo da raggiungere il checkpoint prima di eliminarlo. Se riusciremo a completare tutte e 24 le missioni, obiettivo che non sarà possibile raggiungere in un batter d'occhio, potremo accedere a una speciale modalità Combo, nella quale dovremo concludere la gara fra i primi tre e affrontare numerosi avversari. Non sarà facile. Le modalità Eliminator, Single Race e Tournament si possono inoltre affrontare anche a due giocatori, a schermo condiviso, con il dovuto contorno di avversari computerizzati. C'è quanto basta per tenerci occupati fino alle ore piccole... Quanto ai circuiti, non sono soltanto spettacolari da vedere, ma anche ottimamente congegnati. Comprendono scorciatoie e percorsi alternativi, oltre ad alcuni salti veramente straordinari. Il tratto a spirale del circuito Mega Mall, poi, va citato tra i momenti più emozionanti della storia dei giochi di corse per PlayStation.

LE ARMI

Armi e bonus, 11 in tutto, comprendono alcuni vecchi beniamini, come il pilota automatico, le mine, il Quake Disruptor e il Plasma Bolt, oltre a un paio di gustose novità. Cloak, per esempio, rende invisibile il nostro veicolo, impedendo agli avversari di prenderci di mira ed è utilissimo quando si tratta di sorpassare. Reflector, invece, utilizzato contro un

8 Schiviamoli!

Non c'è niente di più irritante che far saltare in aria un veicolo avversario con un missile per poi finire in pieno addosso alla nostra vittima. Teniamo gli occhi aperti!



▲ La vittima è a tiro... non possiamo sbagliare...



▲ Centro! Ricordiamoci solo di tirarci da parte quando passeremo di lì...



9 Lassù sulle montagne...

Nel gioco ci sono alcuni pendii veramente ripidi, spesso completi di brusca curva in cima. Se non sterzeremo con il dovuto anticipo finiremo per schiantarci alla grande...





▲ Prepariamoci a sterzate violente in Wipeout 3. Sarà una buona idea imparare la posizione delle curve più pericolose.



▲ Dopo aver raggiunto quella cima ci attenderà un atterraggio non molto morbido.

◀ Scopriremo presto che i freni ad aria sono essenziali nei circuiti più avanzati.



10 Un altro mattone nel muro...

Tra i nuovi bonus, uno dei nostri preferiti è il Force Wall. Si tratta di una specie di gigantesco codice a barre piazzato davanti a noi: mentre il nostro veicolo potrà attraversarlo senza difficoltà, qualsiasi avversario provi a fare altrettanto rimarrà bloccato.


▲ Una volta ottenuto un Force Wall, premiamo Cerchio per attivarlo.


▲ Potremo attraversarlo: nessun problema...


▲ Se però qualcun altro sarà tanto stupido da provare la stessa manovra, se ne pentirà...


▲ Se dovessimo avere difficoltà a superare un certo avversario, ecco la soluzione!





▲ Velocità, meravigliosi scenari, colossali esplosioni...

veicolo che ha appena fatto fuoco contro di noi, fa sì che il proiettile venga rimandato al mittente: ideale per fare una sgradita sorpresa a qualcuno che ha appena fatto fuoco con il Plasma Bolt. Abbiamo meno margine d'errore che in Wipeout 2097 e la maneggevolezza dei veicoli non lascia spazio alle imperfezioni. Sotto questo aspetto, il gioco è più simile al primo Wipeout. Mentre Wipeout 2097 ci permetteva quantomeno di strisciare contro i muri, in una pioggia di scintille, con Wipeout 3 non potremo sbagliare. Anche il minimo impatto ci farà bloccare di colpo, come nel primo gioco, cosa che può risultare un po' frustrante. D'altro canto, saper usare al meglio questo gioco è una vera e propria arte.

LA GRAFICA

Oltre ad avere una straordinaria giocabilità, Wipeout 3 è uno dei giochi più spettacolari. Ogni aspetto visivo di Wipeout 3 è un capolavoro estetico. Poi c'è la musica. Proseguendo la gloriosa tradizione della serie Wipeout, Wipeout 3 include il talento di Chemical Brothers, Underworld, Propellerheads e Orbital. C'è chi ha già proclamato Wipeout 3 uno degli ultimi grandi giochi per PlayStation. Non è ancora possibile giungere a conclusioni simili, anche se non è difficile capire come qualcuno ci sia arrivato. Wipeout 3 è infatti uno dei migliori giochi di corse di tutti i tempi: tutto qui. Adesso possiamo tornare a giocare...



11 L'arma dei vampiri!

L'Energy Drain non è certo l'arma più entusiasmante del mondo: tanto per cominciare, non prevede esplosioni. Può tuttavia rivelarsi un utile alleato. Utilizzandolo contro un avversario risucchieremo la sua energia trasferendola direttamente sul nostro indicatore!




▲ Quando il livello di energia di un avversario sta toccando il minimo, l'Energy Drain è più che sufficiente per dargli il colpo di grazia!

12 Visuale dal cofano...

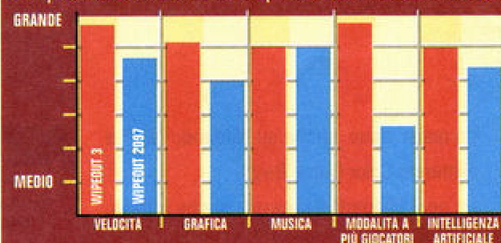
In Wipeout 3 la visuale in prima persona non è difficile da usare come in Wipeout 2097 ed è anche molto più stabile.


▲ Per cavarcela con questa visuale dovremo comunque essere dei maestri di Wipeout.


▲ Incredibile: sembra addirittura di andare ancora più veloci! Perbacco!

LISCIO COME L'OLIO?

Wipeout 3 è il miglior gioco della serie: ma 'quanto' migliore rispetto a Wipeout 2097? Diamo un colpo di freni e vediamo nel dettaglio...



> Wipeout 3 è straordinariamente veloce. Così veloce che a volte si resta sbalorditi dal fatto che una PlayStation possa raggiungere una simile velocità

il giudizio

aspetto

Splendido. Wipeout 3 è una macchina da corsa ultraveloce e ad alta risoluzione. Anche la musica non è per niente male.

giocabilità

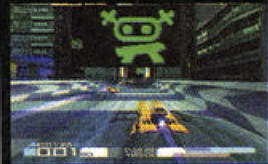
Straordinariamente giocabile, sia per il veterano sia per il principiante assoluto dell'arte di Wipeout.

longevità

Una simile quantità di opzioni per uno o più giocatori può far sopravvivere questo gioco per secoli.

il meglio

Le velocità vertiginose ed emozionantissime che è possibile toccare. Proprio così: Wipeout 3 è molto, molto veloce.



il peggio

Essere distrutti da un Plasma Bolt in una sfida a due giocatori e vederci superare allegramente dall'avversario.



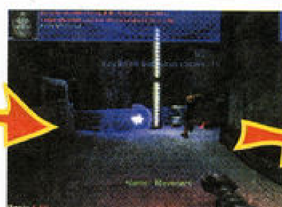
Incredibile: questo gioco fa apparire il fantastico Wipeout 2097 datato, lento e goffo. Un acquisto d'obbligo per gli appassionati delle corse futuribili.

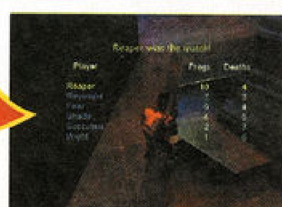
94%

Se ci piace questo... vale ancora la pena dare un'occhiata ai due Wipeout precedenti o al sottovalutato Rollcage.



Shhh, potremmo dire che questo gioco è migliore del tanto pubblicizzato Quake 3 Arena, ma poi dovremmo fare fuori chiunque ci abbia sentito per mantenere il segreto. Acqua in bocca, OK?



UNREAL TOURNAMENT



◀ Le armi di Unreal Tournament, grazie alle loro funzioni multiple, sono tra le più letali in circolazione.

Nel mondo degli sparatutto in prima persona c'è una situazione simile a quella che ha caratterizzato il Brit Pop qualche tempo fa, all'epoca della rivalità tra i Blur e gli Oasis.

Nei panni degli Oasis, ovvero i pesi massimi, ci sono i giochi della serie Quake, in particolare Quake 3 Arena, del quale tutti parlano soprattutto grazie alla sua modalità per più giocatori. Nei panni dei Blur, invece, ci sono i giochi della serie Unreal, che stanno conquistando sempre più appassionati grazie a una giocabilità frenetica e piena d'azione. Adesso che sono usciti gli ultimi capitoli di entrambe le serie, la bilancia inizia a pendere decisamente dalla parte di Unreal.

QUAKE O NON QUAKE?

La versione di prova di Quake 3 Arena non ha incontrato l'entusiasmo che si attendeva. Alcuni sono arrivati a dire che Id è uscita dal seminato e che Quake 3 è destinato a fare una brutta fine, il che ci sembra eccessivo, dato che manca ancora un bel po' prima dell'uscita della versione definitiva. Unreal Tournament, comunque, riesce a fare tutto ciò che Quake 3 Arena ha promesso, anzi riesce a farlo meglio del mitico avversario, almeno per il momento. Non aspettiamoci il solito susseguirsi di livelli pieni di ondate di creature da fare a pezzettini. Unreal Tournament prende la modalità deathmatch e la spinge al limite. Anche nella modalità per un giocatore è come se stessimo affrontando una partita uno contro uno, soltanto che ci sono dei personaggi controllati dal computer al posto dei giocatori umani.

ROBOT INTELLIGENTI

Non crediamo che i nostri avversari controllati dal computer siano stupidi, anzi: ci daranno un bel po' di filo da torcere, soprattutto negli ultimi livelli. Si spostano, ci inseguono e, purtroppo, ci uccidono come se fossero dei giocatori umani. Chiunque sia diventato paranoico riguardo i robot dopo aver visto Blade Runner

1 DIFFICILI DA ELIMINARE!

Non ci sono soltanto gli scontri uno contro uno in Unreal Tournament. Ci sono quattro alternative al testa a testa tradizionale alle quali accediamo man mano che andiamo avanti nel gioco. Quando siamo diventati dei veri maestri, possiamo affrontare il livello Challenge. Buona fortuna!



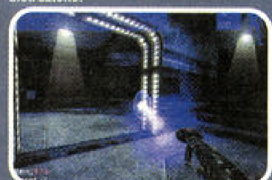
▲ Capture The Flag. Prendiamo la bandiera che si trova nella base nemica ed evitiamo che rubino la nostra.

▶ Domination. Conquistiamo dei territori e facciamo in modo che il nemico non se ne riappropri.



◀ Assault. La miglior modalità in assoluto. Conquistiamo un palazzo o una nave e difendiamola dagli attacchi del nemico.

▼ Challenge. Un colpo, un morto. Un passo falso e andiamo al creatore. Caccia e distruzione.



GM CAPOLAVORO



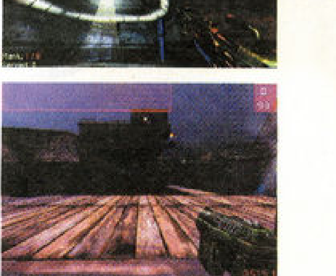
▲ Spariamo in una sola volta sei razzi per fare piazza pulita.



▲ Facciamoli saltare in aria prima che ci colpiscano. Sopravviverà soltanto il più forte.

▼ Più partite vinciamo, più opzioni di gioco possiamo sbloccare in questa schermata.



Scatena la Furia degli Elementi

... nell'Home Video Editing

... nei Videogiochi 3D





AGP 4X/2X

32MB

Cougar Video Edition è la soluzione ideale per gli amanti del Video Editing, oltre che un'efficiente scheda video 2D/3D con integrato il chip M64 128 bit, ultimo nato della serie TNT2 di NVIDIA™.

- 32 MB RAM con RAMDAC a 300 MHz
- scheda AGP con supporto 4X
- Software per l'editing video: VideoStudio 3.0 SE di Ulead™
- Accellerazione della riproduzione video per Microsoft DirectShow™, MPEG-1 ed MPEG-2
- 8.3 milioni di triangoli, 250 milioni di pixel in texture-mapping al secondo
- Connettori VGA, RCA (video composito) e SVHS, uscita TV PAL e NTSC
- Disponibile in versione priva di in/out video (Maxi Gamer Cougar)





3D Prophet raggiunge l'ultima frontiera della grafica 2D/3D, grazie alla tecnologia quad-pipeline 256 bit del GeForce 256™ di NVIDIA™, la prima GPU (Graphic Processing Unit) per PC.

- 4 motori grafici dedicati - Lighting, Vertex Blending, Cube Environment Mapping and Transform effects
- 32MB di RAM con RAMDAC a 350MHz
- 15 milioni di triangoli e 480 milioni di pixel in texture mapping al secondo
- scheda AGP con supporto 4x Fast Writes
- accelerazione hardware per OpenGL™ e Microsoft DirectX™ 7



Guillemot

Guillemot

c/o Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
ubisoft@ubisoft.it

w w w . g u i l l e m o t . c o m

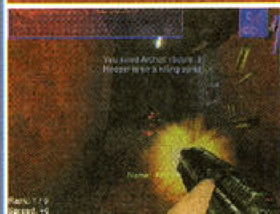
2 Armi assurde!

Armi? Ne abbiamo in abbondanza. Grosse, piccole, rumorose, silenziose, da macellaio, fantascientifiche, da gangster. A confronto, l'arsenale di un marine è ridicolo.





▼ Il fucile di precisione è davvero bello. Basta mirare attraverso il cannocchiale per piantare una pallottola in mezzo agli occhi di un nemico.



▲ Due pistole con le quali spariamo nel modo classico dei delinquenti americani, tenendole di lato. Roba davvero tosta.

◄ Una mitraglietta in stile Alien 2. Niente fa più male di quest'arma, gente.



▲ Il gioco più "cattivo" in assoluto, gruppo almeno fino al lancio di Quake 3 Arena, quando inizierà la battaglia finale...

"I robot si spostano, ci inseguono e, purtroppo, ci uccidono come se fossero dei giocatori umani"

sentirà dei gelidi brividi correre lungo la schiena dopo aver giocato ad Unreal Tournament. I progettisti di Epic hanno creato cinque opzioni di gioco per mantenere viva l'atmosfera tipica della modalità per più giocatori anche nelle partite per singolo giocatore. È rimasta la classica giocabilità che vede protagonista un eroe da solo contro tutti, ma sono stati aggiunti degli obiettivi da raggiungere nelle missioni, oltre al fatto di dover stare attenti ad alcuni "compagni di squadra" controllati dal computer.

BELLO DA VEDERE

La struttura dei livelli è eccezionale. Nessuna delle ambientazioni è troppo grande, quindi non dobbiamo stare ore e ore a girare alla ricerca di qualcuno da uccidere. Tutti i nemici hanno qualcosa di particolare. Il nostro livello preferito è quello della camera di decompressione, nella quale dobbiamo attirare i nemici in modo che finiscano in trappola. Ovviamente anche loro vorrebbero fare lo stesso con noi. Se uniamo una struttura perfetta dei livelli a una grafica fantastica, ecco che siamo nel paradiso degli sparatutto. I livelli con gli assalti speciali sono davvero mozzafiato. Qualcuno ha mai sparato all'impazzata da un treno che va a 400 km/h? Il realismo del gioco è aumentato dal modo in cui si muovono gli automi, che non ricordano i personaggi velocissimi di Quake.

ESPERIENZA

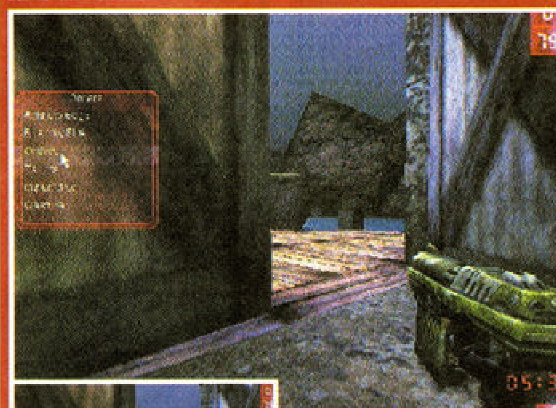
È un'esperienza di gioco che sarebbe folle lasciarsi scappare. Se pensiamo di essere bravi negli sparatutto in prima persona, aspettiamo di confrontarci contro i migliori giocatori controllati dal computer di Unreal Tournament e poi affrontiamo l'orda di assassini "umani" di Internet che non vede l'ora di farci fuori... Unreal Tournament è la dimostrazione che, per la prima volta, Id si trova nella condizione di dover recuperare il terreno perso nel genere degli sparatutto in prima persona. Unreal Tournament continuerà a guidare il

OOOHHHH!!

3 Gioco di squadra!

I livelli con le missioni rappresentano una vera novità. Non soltanto dobbiamo proteggere il nostro rifugio, ma anche impartire ordini ai robot nostri compagni di squadra. Se siamo bravi a coordinarli, opereranno come una macchina perfettamente regolata. Se sbagliamo, saremo carne da macello.





▲ Troviamo un posto tranquillo dal quale dare gli ordini, oppure salteremo in aria prima di impartire un solo comando.

◄ Adesso sediamoci comodi e guardiamo i nostri compagni di squadra che eseguono i loro compiti. Chi ci porta una tazza di caffè?

4 Questa sì che è magia!

Vorremmo condividere con tutti un momento che abbiamo molto apprezzato. In un livello c'è una stanza speciale che nasconde un segreto davvero intrigante.



▲ Aspettiamo che entri qualcuno a prendere un'arma e poi premiamo il pulsante su quel lato.



▲ Guardiamo dalla finestra mentre la camera inizia a depressurizzarsi e i nemici esplodono.

PRONTI AL COMBATTIMENTO!

Come si comporta Unreal Tournament in un vero scontro contro gli avversari più potenti?

	UNREAL TOURNAMENT	QUAKE 3 ARENA	PUFFI	FRIENDS
FATTORE "TOSTO"	✔	✔	✗	✗
DIVERTIMENTO	✔	✗	✗	✔
BEI PERSONAGGI	✗	✗	✔	✔
POTENZA DELLE ARMI	✔	✔	✗	✗
VIOLENZA GRATUITA	✔	✔	✗	✗

il giudizio

aspetto

È bellissimo dal punto di vista visivo. La grafica è ottima. Gli effetti sonori sono di grande impatto!

giocabilità

Un vero massacro con armi enormi e sangue in abbondanza. Che altro potremmo chiedere?

longevità

È un titolo difficile, ma torneremo a giocarci spesso dopo averlo terminato. Se ci giochiamo su Internet potrebbe durare in eterno!

il meglio

Armi, esplosioni, uccisioni, massacri, mutilazioni, distruzione e morte. Ah, anche la grafica è molto bella.



il peggio

I primissimi livelli sono troppo facili, anche per un novizio. A parte questo, non ci sono altri difetti.



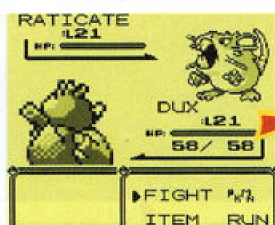
Si tratta del miglior gioco in modalità per più giocatori, anche se si gioca da soli. Finalmente non dobbiamo più collegarci a Internet per fare un deathmatch!

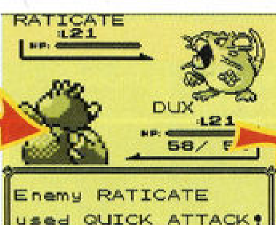
94%

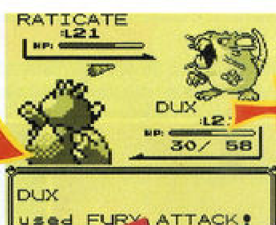
Se ci piace questo proviamo... Half Life Team Fortress e la versione di prova di Quake 3 Arena potrebbero placare la nostra sete di sangue.

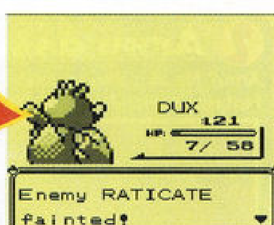


È arrivato finalmente! La mania che sta facendo impazzire i Giapponesi (e qualcun altro) finalmente ha attraversato l'Oceano ed è approdata sulle sponde del Vecchio Continente. È bello? È...









POKÉMON

1 Pronti, via!

Un mondo di battaglie e di mostri ci aspetta, ma prima bisogna prepararsi. Da dove iniziamo allora?

▲ Prima di tutto dobbiamo trovare il Prof. Oak, esperto di Pokémon, che ci rivela...

They are inside the POKé BALLs.

▲ ...di possedere tre Pokéball, sfere che contengono diversi mostri.

BULBASAUR SEED HT 2'04" WT 15.0lb No. 001 A strange seed was planted on its back at birth.

▲ Dobbiamo scegliere con quale mostro iniziare la nostra avventura. Difficile, eh?

► Abbiamo scelto un Bulbasaur semplicemente perché ha "uno strano seme sulla schiena".

Bally wants to fight!

▲ Dopo un po' che girovaghiamo ci imbattiamo in un altro guerriero della scuderia del Prof. Oak.

Bob :L6 9/ 23 Tim got ₽175 for winning!

▲ Adesso si combatte! Andando avanti, il Bulbasaur ci fa anche guadagnare del denaro.

Tim got POTION!

▲ Le pozioni sono fondamentali per neutralizzare il veleno di cui dispongono alcuni mostri.

Bob :L6 18/ 23 Critical hit!

► I colpi critici sono una brutta cosa. Ne basta uno per fare mooolto male!

► Questi cartelli sono sparsi per tutto il gioco e offrono suggerimenti utili.

Cara vecchia Nintendo: se c'è una cosa che riesce a fare benissimo è quella di far aspettare per secoli l'uscita dei loro titoli migliori a noi giocatori europei. Va bene, Zelda è uscito in tempo, ma rimangono il fantastico Smash Brothers, che è uscito in Giappone otto mesi fa e, peggio ancora, questo... questo eccezionale, strabiliante, fantastico Pokémon.

Solo quattro anni dopo l'uscita in Giappone di Pokémon Rosso e Blu (due giochi diversi, con mostri leggermente differenti) e poco dopo più di un anno che questa delizia ha invaso gli Stati Uniti, sembra che finalmente potremo godercela anche noi.

MOSTRI

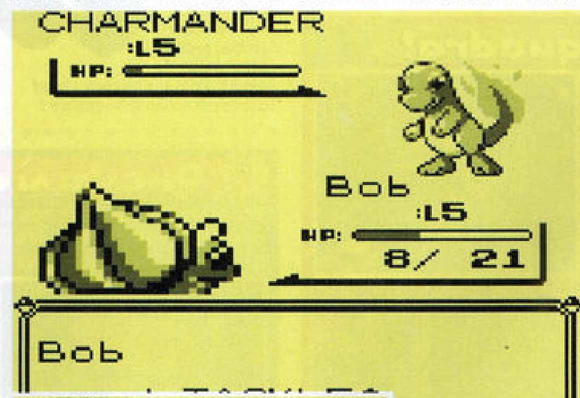
Allora, innanzitutto due domande: primo, che cos'è? E poi, è veramente tanto bello? Beh, Pokémon è il gioco che ha introdotto il concetto di allevamento, ma non solo. Ha anche introdotto per la prima volta l'idea di collezionare e commerciare personaggi. Con 150 mostri da allevare, i Pokémon del titolo, sparsi lungo il percorso di una vasta avventura in stile gioco di ruolo, le versioni Rosso e Blu ci invitano a visitare città e taverne in cerca di tutti i Pokémon, per poterli combattere, collezionare, allevare e vendere. Quando vinciamo una battaglia, i nostri mostri accumulano punti esperienza e acquisiscono nuove abilità, evolvendosi e migliorando; possiamo così usarli per sfidare Pokémon sempre più potenti, finché non li avremo sistemati tutti nel nostro Pokédex (la lista delle nostre conquiste). Naturalmente questa è una descrizione piuttosto sommaria, ma il gioco è veramente geniale.

COMBATTIMENTI

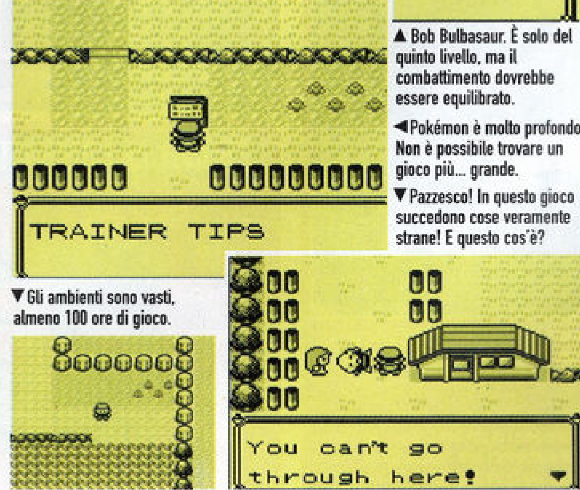
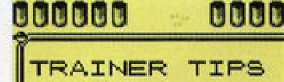
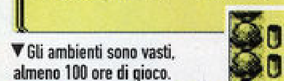
I combattimenti in Pokémon si svolgono con il tipico sistema a turni dei giochi di ruolo: quando incontriamo un nuovo Pokémon, effettuiamo mosse a turno contro il nostro avversario fino a quando una delle due barre di energia è ridotta a zero. In genere giocheremo contro il computer, ma è possibile anche sfidare un amico se si hanno due copie del gioco e un cavo per la connessione. Una volta sconfitti i Pokémon avversari, potremo usare una Pokéball per catturarli e aggiungerli alla nostra lista di mostri. Combattendo, i nostri mostri guadagneranno poi punti esperienza e potranno passare di "livello" in varie categorie di abilità come attacco, difesa, velocità e mosse speciali. Il livello di un Pokémon indica come si comporterà in battaglia: più è alto il livello, più è probabile che vinca un combattimento.

MOSSE

Ma, ma... non è tutto qui! Grazie al modo in cui i vari Pokémon si evolvono e si modificano, è molto



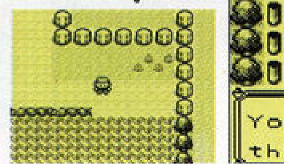
▲ Bob Bulbasaur. È solo del quinto livello, ma il combattimento dovrebbe essere equilibrato.


◄ Pokémon è molto profondo. Non è possibile trovare un gioco più... grande.

▼ Pazzesco! In questo gioco succedono cose veramente strane! E questo cos'è?

▼ Gli ambienti sono vasti, almeno 100 ore di gioco.

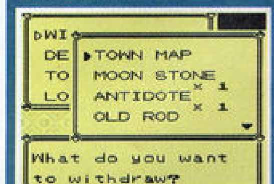



2 Energia!

Il Pokécentre ha un'importanza fondamentale nel gioco: ci fa recuperare l'energia perduta e accedere al computer del gioco.



▲ Il Pokécentre. Entrando potremo accedere al nostro computer personale...



▲ ...con il quale potremo depositare e ritirare materiale.



▲ Qui possiamo anche ricaricare il nostro Pokémon se ha sofferto in battaglia.

THRUSTMASTER®

... E SEI CAMPIONE!

NASCAR PRO DIGITAL 

- DESIGN ERGONOMICO
- TECNOLOGIA DIGITALE CON CONNESSIONE USB, CONSENTE ECCEZIONALE VELOCITA' E PRECISIONE
- SISTEMA DI FISSAGGIO SEMPLICE ED IMMEDIATO
- 4 PULSANTI E LEVA CAMBIO MARCE
- RALLY-STYLE E FORMULA-STYLE
- ROBUSTI PEDALI CON SOLIDA BASE ANTISCIVOLO
- WIN 95/98

FORMULA CHARGER 

- DESIGN COMPATTO PER FACILITARNE L'UTILIZZO
- 4 PULSANTI PROGRAMMABILI
- LEVE SITUATE DIETRO IL VOLANTE, FUNGONO DA ACCELERATORE E FRENO OFFRENDO UNA STRAORDINARIA CAPACITA' DI CONTROLLO
- SISTEMA DI FISSAGGIO INNOVATIVO
- WIN 95/98













Thrustmaster è un marchio di Guillemot Corporation



Distribuiti da:
I.M.S.
P.zzale Accursio 14 - 20156 Milano
Tel. 02.392.70.13 Fax 02.392.51.79
e-mail: imsinter@tin.it
www.thrustmaster.com



IN QUESTA NUOVA ERA TU CONQUISTERAI IL MONDO.

AGE of EMPIRES II

THE AGE OF KINGS

- PARTI ALLA CONQUISTA DEL TUO IMPERO NEL NUOVO SCENARIO MEDIEVALE.
- INCARNA LO SPIRITO DI WILLIAM WALLACE, DEL FEROCE SALADINO, DI FEDERICO BARBAROSSA, GIOVANNA D'ARCO E GENGIS KHAN.
- ASCOLTA I MONACI NARRARE LE GESTA DEGLI IMBATTIBILI 13 GUERRIERI E DELLE LORO CIVILTÀ, NELLA PROPRIA LINGUA D'ORIGINE.
- LANCIATI NELL'ESPLORAZIONE ED ASSAPORA LA VITTORIA ATTRAVERSO LA CONQUISTA DEI TERRITORI O IL DOMINIO DELL'ECONOMIA.
- IL MEDIO EVO DIVENTA TERRA DI CONQUISTA AL SITO www.microsoft.com/italy/games/aoe2/

msn Gaming ZONE

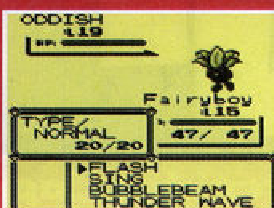
Microsoft®

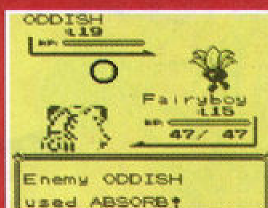
Dove vuoi andare oggi?®

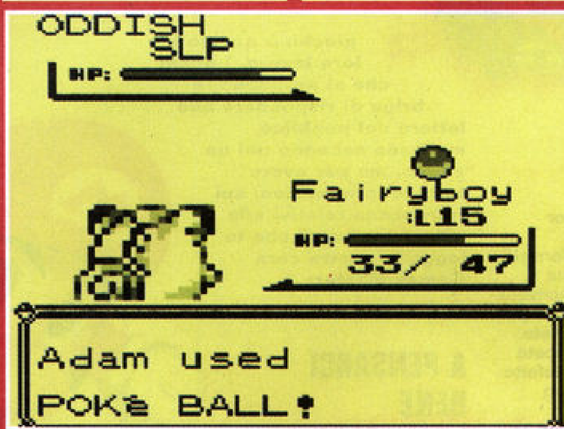
3 All'ultimo sangue!

Eccoci arrivati al punto forte: le battaglie. L'obiettivo naturalmente è vincere, ma per farlo bisogna utilizzare tattiche intelligenti. All'attacco!







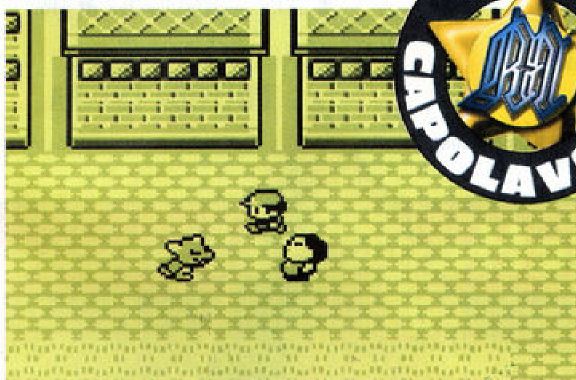


▲ Questo strano esserino, chiamato giustamente Oddish (Strano), è un osso duro. Prepariamoci!
◄ Il nostro Fairyboy può farcela, comunque. Basta usare il Bubblebeam!
► Adesso che abbiamo ridotto Oddish a una poltiglia, basta lanciargli addosso una Pokéball per catturarlo.

improbabile trovare due mostri, anche dello stesso tipo, che combattano esattamente allo stesso modo. Ogni mostro ha quattro mosse che saranno diverse a seconda di come il Poké Trainer, cioè il "padrone" del Pokémon (cioè noi, un amico o il computer) si è regolato. Si può per esempio scegliere di vendere le mosse o di comprarle prima di un combattimento, per cui le battaglie sono assolutamente imprevedibili.

Grande! È proprio questa imprevedibilità, insieme all'idea semplice ma ingegnosa del collezionismo e al fatto che una volta che avremo iniziato ad accumulare Pokémon cominceremo ad affezionarci, che rende questo gioco per il Nintendo Gameboy veramente eccezionale.
Sembra molto semplice, ma è una delle migliori spese che si possano fare!





▲ "Buon giorno!". Il nostro eroe passeggia per l'affollato centro cittadino e si imbatte in qualche Pokémon.

▼ Ecco il tipico umorismo della Nintendo: capita di incontrare qualche Super Nintendo e qualche Gameboy. Questi mattacchioni!

Hello! Welcome to
DEPT.

▲ Il grande magazzino di Celadon è fantastico! Si trova quasi tutto!

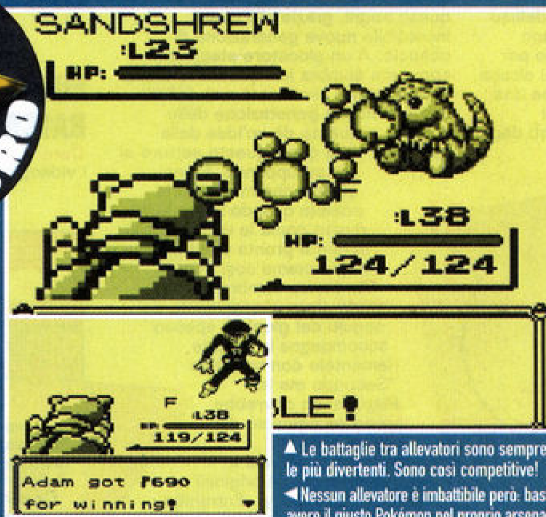


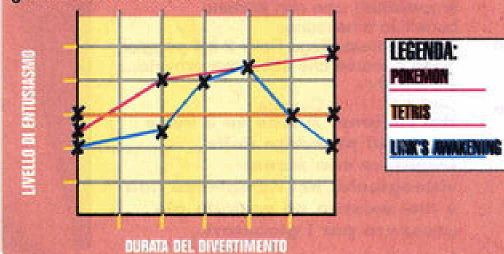
Are you dissing
TEAM ROCKET?

4 In carrozza!

Il modo migliore per guadagnare denaro, con cui si possono comprare Pokéball, antidoti, pozioni e tutto ciò che serve, è quello di cercare altri allevatori di Pokémon. Saranno sempre disposti a combattere e se vinceremo potremo guadagnare un po' di soldi. Urrà!







▲ Le battaglie tra allevatori sono sempre le più divertenti. Sono così competitive!
◄ Nessun allevatore è imbattibile però: basta avere il giusto Pokémon nel proprio arsenale!

PRENDIMI SE CI RIESCI...

Questi mostriciattoli non si fermano mai, neanche nel grafico del loro successo!

LIVELLO DI ENTUSIASMO
DURATA DEL DIVERTIMENTO
LEGENDA:
POKEMON
TETRIS
LINK'S AWAKENING

> "Possiamo decidere di vendere o comprare le mosse, per cui le battaglie sono assolutamente imprevedibili!"

il giudizio

aspetto
È un gioco per Gameboy, si sa. Non è neanche un gioco per GameBoy Color vero e proprio. Peccato.

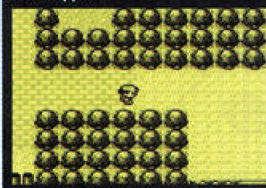
giocabilità
Combattere, collezionare, allevare, vendere. Incredibilmente semplice, ma assolutamente geniale.

longevità
La mappa del gioco in sé è enorme. Ci sono ben 150 Pokémon da collezionare!

il meglio
Trovare Pokemon completamente nuovi, sconfiggerli, catturarli e farli propri.



il peggio
A volte è facile perdersi. Fortunatamente, si può comprare una mappa.



Presto saremo sommersi da oggetti di ogni tipo dedicati ai Pokemon: il motivo è che Pokemon non è tanto un gioco, quanto uno stile di vita. **Essenziale.**

94%

Se ci piace questo... ci piaceranno la versione per Nintendo 64 Pokemon Snap e l'impenetrabile Pokemon Stadium.



G-MAIL

Benvenuti all'appun[…] posta



SENZA RISPOSTA

Caro Games Master,
un mio amico mi ha detto di aver scritto a Take Two Interactive, ricevendo una rapida replica informale che aveva risposto a tutte le sue domande; perciò ho deciso di scrivere anch'io ad alcune case produttrici, per vedere come mi avrebbero risposto. Devo dire che la quantità di risposte che ho ricevuto non mi ha soddisfatto per niente. Ho scritto a Take Two Interactive, Konami e Acclaim.
Ho chiesto a Take Two Interactive se avevano intenzione di pubblicare una versione di Grand Theft Auto per Nintendo 64 e per Game Boy Color: non mi hanno risposto.
Ho chiesto a Konami se intendeva pubblicare un seguito di Metal Gear Solid e nemmeno in questo caso ho ricevuto risposta. Ad Acclaim ho chiesto qualche informazione sulla versione di South Park per PlayStation: mi hanno risposto subito, ma solo per dirmi che non avevano trovato alcuna informazione in merito nei loro archivi. Dopo tutta questa fatica per scrivere a queste case produttrici sono rimasto molto deluso dal fatto che la maggior parte non abbia nemmeno trovato il tempo per rispondermi, anche senza darmi alcuna informazione. Sono convinto che una maggiore apertura nei confronti degli utenti da parte delle case produttrici costituirebbe una novità positiva.

Riccardo Egoti, Sabaudia

Siamo perfettamente d'accordo con te. D'altra parte, però, anche se chiedessi un appuntamento a Nicole Kidman o qualche consiglio di guida a Michael Schumacher non potresti veramente aspettarti una risposta, no? Questa gente ha un sacco da fare per creare e pubblicare giochi: è questo il loro lavoro. I pochi che si prendono la briga di rispondere alle lettere del pubblico meritano secondo noi un elogio, ma per avere tutte le informazioni sui retroscena relativi alle altre case basta che tu legga la nostra cara Games Master...



A PENSARCI BENE

Caro Games Master,
Vorrei soltanto esprimere le mie preoccupazioni a proposito dell'atteggiamento che molti giocatori sembrano avere nei confronti dei loro videogiochi. Ciò di cui nessuno di loro sembra rendersi conto è la fortuna di vivere in un simile periodo di prosperità e ricchezza per il mondo dei videogiochi. Oggi abbiamo giochi che, ai tempi in cui io da ragazzino andavo matto per il mio Spectrum dai tasti di gomma e per il mio Jet Pac, potevamo solo sognare. I computer hanno veramente cominciato a trasformare in realtà moltissimi di questi sogni, grazie alla quasi incredibile nuova generazione di console. A un giocatore stagionato come me sembra ieri quando la stessa PlayStation e simili venivano definiti come la nuova generazione delle console e questo dà un'idea della velocità con la quale questo settore si sta sviluppando. È per questo che mi girano le scatole quando leggo sulle riviste come la vostra lettere di gente pronta a denigrare un panorama così ricco.
Chi scrive sembra in particolare ossessionato dai seguiti dei giochi e spesso accompagna le proprie lamentele con frasi tipo "Secondo me la PlayStation dovrebbe prendere esempio dal Nintendo 64" o "Nintendo continua a pubblicare giochi originali come Mario Party". Entrambe queste frasi sono state usate nelle lettere come esempi della 'superiorità' dei giochi prodotti da questa o quella casa. Vorrei solo che questa gente si fermasse un attimo a riflettere prima di lanciare simili proclami mal concepiti e peggio argomentati, che non portano beneficio a nessuno.
Tra parentesi: Sega Rally 2 è il peggior gioco di corse che abbia mai provato... ah, ah, ah!

Mario Ottanti, Cesena

Hai ragione. Anche se a volte capita di prendere delle fregature con alcuni videogiochi, nel complesso non è mai esistito un periodo più prospero per i giocatori. Tuttavia, come in tutte le grandi passioni, tipo la politica, la religione o il wrestling, le visioni diametralmente opposte, i dibattiti pieni di emotività e le critiche miopi non possono mancare. Insomma, ragazzi, cerchiamo solo di mantenere il senso delle proporzioni.

FUORI COME UN BALCONE

Caro Games Master,
i videogiochi non hanno alcun effetto sulla mia mente, sul mio corpo e in generale su di me...
Scusate un attimo, bussano alla porta.
Devo arrampicarmi sul tetto, affrontare uno Hind D, poi scendere, evitare il masso che rotolerà verso di me nel giardino sul retro... che fatica correre con un seno come questo... poi devo tuffarmi sotto l'ingresso della tomba prima che si richiuda.
Dopo di che, dovrò rubare una Porsche per il lavoretto alla banca da fare stanotte e infine, prima di rispondere alla porta, farò saltare in aria il Lord of the Sith di guardia con il mio fedele BFG. Che faticaccia! Tra parentesi, alla porta c'era il fratello del Lord of the Sith, che non era molto contento del fatto che lo avessi disintegrato...
Dov'ero arrivato?
Ah, sì, dicevo, i videogiochi non hanno nessun effetto sulla mia mente.

Dario Lampi, Milano

Ascolta, ci dispiace se il fratello del Lord of the Sith ti dà fastidio, ma non possiamo farci niente. Contatta le autorità locali e cerca di ottenere un provvedimento restrittivo. E poi... vedi di uscire di più.

POLITICA ESTERA

Caro Games Master,
Dal momento che la vostra è

la lettera del mese

Questioni di tempo

Caro Games Master
non ne posso più! Sapete di cosa non ne posso più? Della gente che si lamenta della longevità dei giochi. Ho sentito gente sostenere di aver completato Metal Gear Solid in un giorno. Come ci si può aspettare che un gioco duri a lungo se ci si gioca senza pause? Bisognerebbe affrontare i giochi prendendosi tutto il tempo necessario per esplorare e perlustrare, non correre come dannati per completarli quanto più rapidamente possibile.

Luca Fondini, Bari

È vero e c'è di più. Scopriremo infatti che i giochi durano molto di più quando non si utilizzano guide o trucchi. Si tratta di cose utili ed è per questo che le pubblichiamo, ma se vogliamo spremere il meglio dai nostri giochi faremo meglio a giocare 'lealmente'!



Anno 2008: entra nella città di Gorky 17 e fai luce sul suo torbido passato...

GORKY 17

Scendi nei sotterranei della città fantasma sovietica e combatti contro le sue mostruose creature tra avventure, strategie e tattiche di guerra.





Non semplici strategie, non solo gioco di ruolo, molto più che avventura...





Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
info@3dplanet.it



UBI SOFT S.p.A. - Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833 12 1 - Fax 02 833 12 300 - ubisoft@ubisoft.it

www.ubisoft.it







REALTÀ VIRTUALE?

Caro Games Master,
Ciò che mi ha spinto a scrivere è il mio totale disaccordo con chi sostiene che stia per arrivare l'era della realtà virtuale. Non credo proprio che in futuro avremo tutti la realtà virtuale in casa: ricordo bene l'aggeggio per la realtà virtuale messo in vendita da Sega qualche anno fa, che non ha avuto il minimo successo. Il guanto era ridicolo e il prezzo era vergognosamente alto.
Per questo non credo che potremo mai avere la realtà virtuale nelle nostre console. E anche se fosse possibile, non servirebbe comunque a impedire omicidi e rapine permettendo ai malviventi di sfogare "virtualmente" i loro istinti criminali, come sostiene qualcuno. Chi ruba non lo fa per divertirsi, ma perché ha bisogno di denaro o ne vuole di più. I videogiochi potranno fare un sacco di cose, ma di certo non daranno mai un reddito, tranne che a coloro che lavorano nel settore. Inoltre non credo che i giochi violenti in realtà virtuale passerebbero la censura. Non fraintendetemi: mi piacerebbe moltissimo che esistesse un dispositivo domestico per la realtà virtuale decente. È solo che non credo che ne vedremo qualcuno nel prossimo futuro.
Marco Bianchi, Lecce

Anche se forse la realtà virtuale è ancora molto lontana, la prossima generazione di console ci permetterà azioni di gioco talmente realistiche che forse non saremo più in grado di distinguerle dalla realtà.
È curioso che la prima applicazione di questo realismo che viene in mente a molti è la violenza. Forse è il momento di domandarci perché così tanti fra i nostri giochi preferiti siano violenti...

una rivista imparziale penso sia meglio scrivere a voi piuttosto che alle riviste ufficiali della PlayStation e del Nintendo 64. Mi trovo attualmente in America per lavoro insieme alla mia famiglia. Sarei felice se poteste far sapere ai vostri lettori italiani che li stanno fregando! Come? È presto detto.
Sto parlando dei prezzi dei giochi. Infatti negli USA i giochi costano pochissimo! In Italia questi giochi vengono venduti a circa il 20-30% in più e non capisco proprio perché. Sono esattamente gli stessi giochi, l'unica differenza che ho trovato sono le scritte in inglese sulla confezione: comunque funzionano perfettamente sul mio Nintendo 64 italiano.
E non vale solo per il Nintendo 64, anche i giochi per PlayStation costano molto meno negli USA.
Quello che mi piacerebbe sapere e che senz'altro vorranno sapere anche i lettori, è: perché i prezzi sono così diversi? Può darsi che in questo momento sia legato al valore della Lira e del Dollaro, ma i prezzi sono sempre stati questi.
Ugo Bennetti, Lodi

Effettivamente ci troviamo in una posizione di svantaggio. Ci sono molti fattori, come la dimensione del mercato, la domanda, le tasse e le leggi di importazione che giocano a nostro svantaggio e a favore degli Stati Uniti.
Molte cose costano meno negli USA: le macchine, gli hamburger, le case, i giocattoli... Questo non significa però che siamo fregati: semplicemente ci sono tasse da pagare e obblighi da rispettare, soprattutto nel commercio.

ARMI ORIENTALI

Caro Games Master,
In un precedente articolo vi chiedevate se Soul Calibur sarebbe stato il primo gioco a mostrare un nunchaku, cioè la letale arma giapponese basata su due bastoni e una catena. C'è però Last Bronx per Saturn. In questo gioco si vede chiaramente Joe utilizzare un nunchaku. A quanto pare, Sega ha aggirato i regolamenti degli organi di censura europei non dichiarando la presenza di quest'arma; il gioco era infatti vietato ai minori di 15 anni nei paesi che prevedono questi divieti. Si è trattato di una semplice manovra per aggirare una norma insensata, oppure Sega ha rischiato grosso in questo modo? È ovvio che Namco non poteva agire nello stesso modo con Soul Blade, visto che nel gioco c'erano Sophitia che faceva il bagno e Cervantes che si strappava il volto. Credo che nemmeno la scena dello sgozzamento di Taki durante il combattimento fosse proprio l'ideale per piacere ai censori.
Anna Saldi, Brescia

Hai visto giusto. Noi ci ricordiamo anche il vecchio classico dei picchiaduro Yie Ar Kung Fu, in cui un avversario si serviva del nunchaku.
In realtà la classificazione dei videogiochi presenta molte zone grigie in cui è possibile far scivolare elementi vietati. Questo era ancora più vero quando gli organi di censura non avevano il ruolo fondamentale che hanno oggi, per esempio, in Inghilterra. L'ELSPA è una organizzazione completamente volontaria e come tale non ha poteri di censura veri e propri. Questo potrebbe spiegare perché Last Bronx è stato pubblicato intatto.



A FAVORE DI SEGA

Caro Games Master, scrivo per dire che sono d'accordo con tutti quelli che criticano il Dreamcast senza magari averlo mai provato. Ho un Dreamcast e tutti i migliori giochi di importazione e posso dire che è fantastico. Secondo me chiunque abbia il minimo interesse per i videogiochi dovrebbe prendersene uno. Soprattutto, chiunque non l'abbia trovato dovrebbe astenersi dal parlarne male! Spero che Sega abbia successo, perché si tratta di una grande casa che ci ha regalato alcuni dei migliori giochi della storia.
Simone Croci, Trento

Morale della favola: non critichiamo ciò che non abbiamo provato e andiamo incontro a una nuova età dell'oro dei videogiochi, tutti insieme, in pace e in armonia. Amen...

in breve

Un problema scottante

Caro Games Master
Square pubblicherà o no Parasite Eve qui da noi? Mi piacerebbe un sacco provarlo.
Mara Meglio, Genova

La sequenza introduttiva di questa futuristica avventura è ambientata nel Natale del '97! Di conseguenza, il gioco dovrebbe essere modificato prima di uscire in Europa. Non abbiamo informazioni ufficiali, ma la cosa sembra altamente improbabile.

Il numero uno!

Caro Games Master,
Pensavo che forse vi potrebbe interessare il fatto che ho completato Metal Gear Solid in 1 ora, 51 minuti e 53 secondi. Qualcuno è riuscito a fare di meglio?
Carlo Porti, Bologna

No, la tua è la prima fotografia a testimoniare un tempo di completamento di Metal Gear Solid così incredibilmente rapido. Ironia vuole che tu ce l'abbia spedita proprio in un momento in cui tutti si lamentano della scarsa longevità dei giochi...

Supercomputer

Caro Games Master
È vero che la PlayStation 2 potrebbe non essere disponibile in alcuni paesi a causa della sua potenza?
Filippo Neri, Cosenza

A causa della sua enorme potenza, la PlayStation 2 viene classificata come Super Computer, un tipo di computer che non è consentito cada nelle mani dei megalomani. Tuttavia è passato un emendamento che consentirà a Sony di venderla a chiunque la vorrà.

SCRIVETE! SCRIVETE!

Indirizzate le vostre lettere per la G-Mail a:
Games Master c/o KiD, C.so Lodi 59, 20139, Milano
Potete sempre usare il nostro indirizzo di posta elettronica
gamesmaster@kiditaly.com

SUL PROSSIMO NUMERO



Games Master

STREPITOSO!

RESIDENT EVIL 3

LA RECENSIONE COMPLETA TUTTA PER VOI!

INOLTRE!

- WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
- JET FORCE GEMINI
- ALIEN RESURRECTION
- WCW MAYHEM
- GTA2
- KNOCKOUT KINGS 64
- READY 2 RUMBLE
- TRACK & FIELD 2
- ROGUE SPEAR
- E MOLTO ALTRO ANCORA!

RECENSIONE!

WWF WRESTLEMANIA 2000

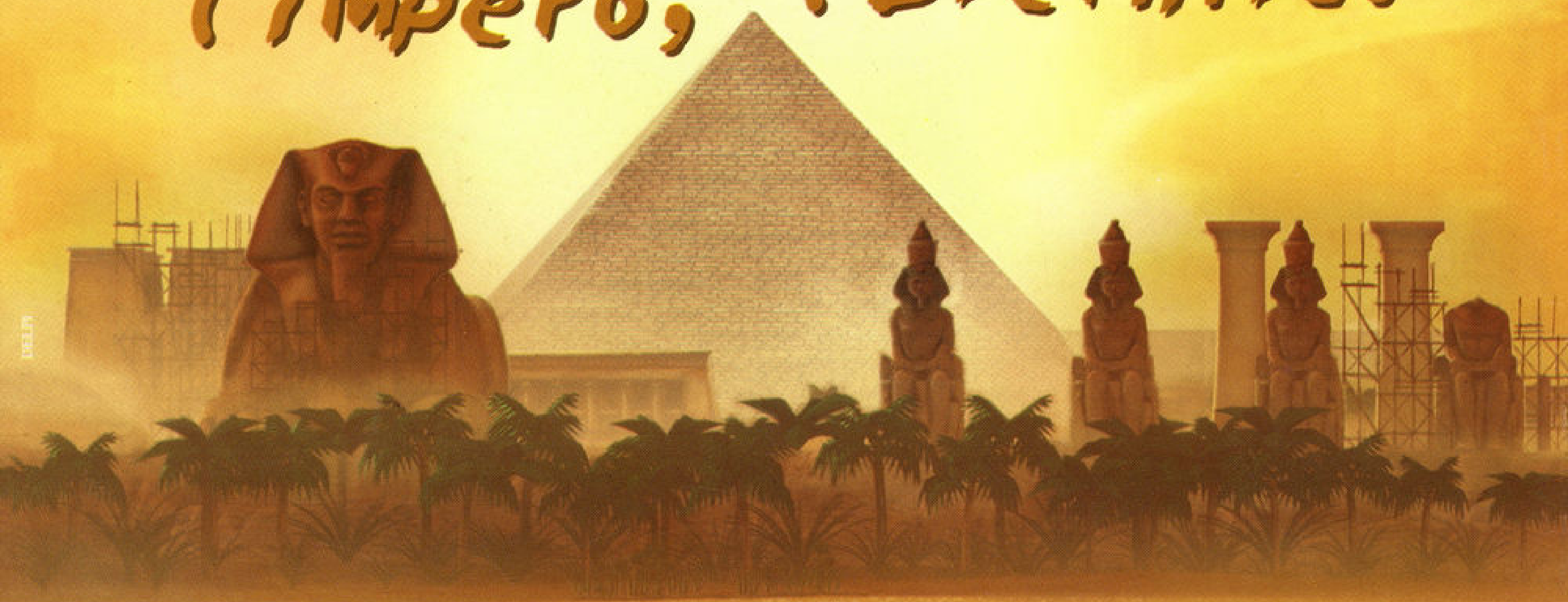
BOTTE DA ORBI NEL NUOVO GIOCO DI WRESTLING CHE FA SCINTILLE

IN EDICOLA: DALL'ULTIMA SETTIMANA DI DICEMBRE

FARAON™

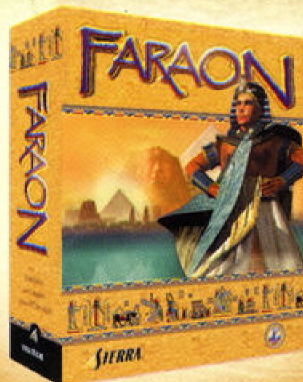


La Civiltà, l'Impero, l'Eternità.



Vivi, in prima persona, l'atmosfera dell'antica cultura egizia con questa incredibile avventura ambientata in diverse epoche: l'Antico, Il Medio e il Nuovo Regno.
In un intervallo temporale che si estende dal 2900 al 700 a.C. potrai incontrare una moltitudine di personaggi (danzatori, giullari, cacciatori, imbalsamatori, scribi...), scoprire il fascino e l'importanza del Nilo, trasformare piccoli villaggi in immense metropoli e costruire piramidi, la Sfinge e il tempio di Luxor.
Ti aspettano, inoltre, appassionanti combattimenti, sia terrestri che navali, in molteplici e suggestivi scenari.





Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 166 o equivalente, 32 Mb RAM, Lettore CD-ROM 4X, SVGA 640x480, 1 Mb PCI Video Card, Mouse, Tastiera.

www.leaderspa.it

SIERRA™

PC CD-ROM





Numero Verde 800-821177

